GAMERS

ANO II - Nº 11 - R$ 3,80

ESCALA

PROGAMES

DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION

Detonando mais uma vez no seu Super NES

TREASURE HUNTER G

Mais um game arrasador da Square

VIRTUA FIGHTER KIDS

Confira os golpes e combos deste game animal

THE KING OF FIGHTERS '96

Todos os golpes do mais novo sucesso da SNK

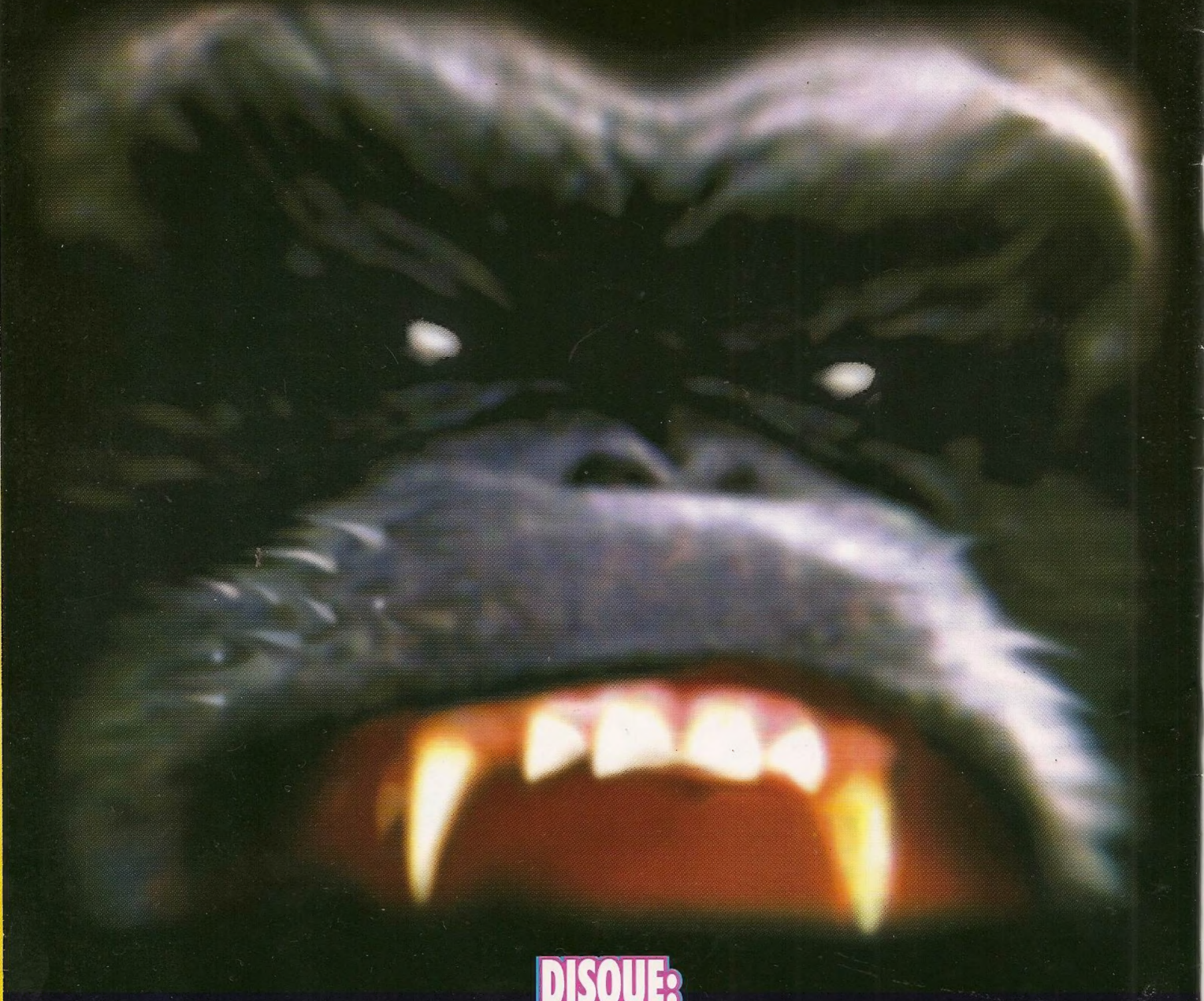
E MAIS...

Front Mission 2, Secret of Mana 2, Bugs Bunny, Decathlete, Saturn Bomberman, The Hive

COD. 76-140001

ISSN 1413-1471

O TERROR
ESTÁ POR UM FIO.



DISQUE:

0900 789 089

LIGUE E APAGUE A LUZ.
(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)

24h por dia, 7 dias por semana.
Apenas R$ 2,95 por minuto.

Venha para o lado negro da comunicação. Disque *Terror Por Um Fio*, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

TERROR POR UM FIO

ESCALA

EDITORA ESCALA

DIRETOR: Hercílio de Lourenzi

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSULTORES

Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Colaboradores
Luciano Motta Filho (jogos)
Mário Câmara (multimídia)

Jogos e Textos
Fabio Santana de Souza

Editor de Arte
Fabio Santana de Souza

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Capa
Rogério Fantin

Bureau
UNIGRAF

Distribuição
DINAP

GAMERS

É uma publicação mensal da
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

GAMERS

ÍNDICE

SEÇÕES

ESPAÇO DO LEITOR 05
PRÓ-DICAS 10
GAME NEWS 14
FLASH GAME 46
MULTIMÍDIA 48

SNES

TRASURE HUNTER G 18
FRONT MISSION:
Gun Hazard 22
SECRET OF MANA 2 25
DRAGON BALL Z
HYPER DIMENSION 28
SUPER MARIO RPG 31

MEGA

BUGS BUNNY IN DOUBLE
TROUBLE 32

SATURN

VIRTUA FIGHTER KIDS 34
DECATHLETE 38
SATURN BOMBERMAN 40
NHL POWERPLAY 96 46
IROM STORM 46
PINBALL GRAFFITI 46
SONIC WINGS SPECIAL 46
SHING WISDON 47

PLAYSTATION

THE HIVE 41
GUNSHIP 42
DRIFT KING 46
GUNSHIP 46
GOTHA II 46
OLYMPIC SUMMER GAMES 46
SAILORMOON SUPER S 47
SIM CITY 2000 47
SILVERLOAD 47
WORMS 47

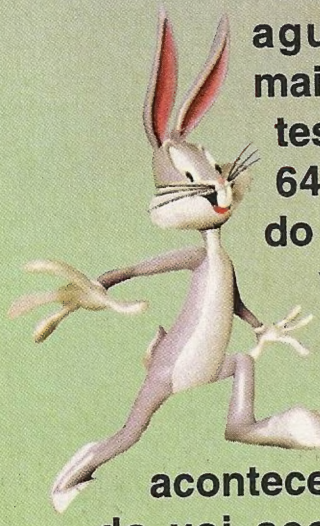
ARCADE

THE KING OF FIGHTERS 96 43

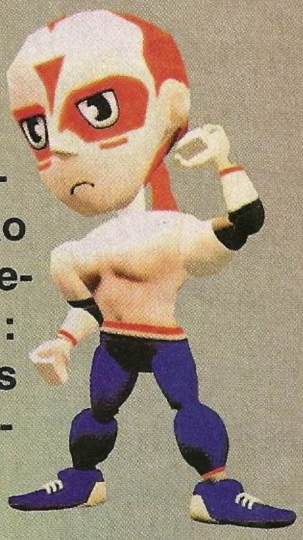
3 DO

LUCIENNE'S QUEST 47
OLYMPIC SOCCER 47

EDITORIAL



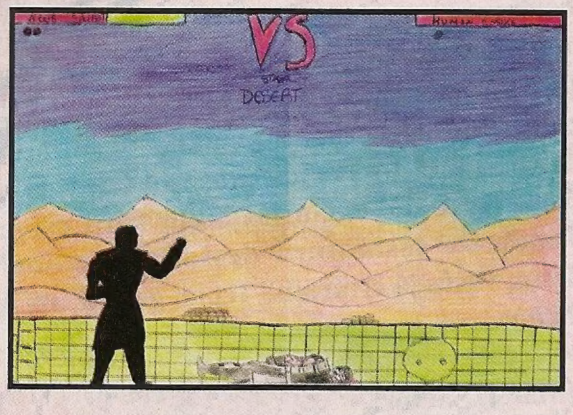
Pois é, enquanto aguardamos por mais jogos alucinantes para o Nintendo 64 e o lançamento do mesmo no Brasil, vamos tocando o barco, trazendo o que de mais importante está acontecendo e o que ainda vai acontecer, como é o caso de The King of Fighters 96, a ser lançado este mês pela Neo Geo e que você já confere aqui a avaliação e os golpes de todos os lutadores, nossa equipe não perde mesmo tempo. Para os que se queixavam de falta de lançamentos para Super NES, trouxemos de uma só vez, cinco jogos, o que é bastante quando só se fala em 64 bits, sendo três excelentes RPGs, o final de Super Mario RPG e o mais novo jogo de luta da Bandai - Dragon Ball Z Hiper Dimension. Para Mega Drive continua russo, mesmo assim, marca presença com seu Bugs Bunny in Double Trouble. Seu irmão mais poderoso, o Saturn arrasa com seu Virtua Fighter Kids e Decathlete, ainda em ritmo de Olimpíadas, e o PS em queda, só The Hive.

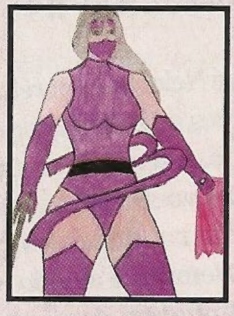


Usamos desde a edição anterior, uma produção melhor e o resultado foi: imagens mais nítidas em assuntos atuais.

Nesta edição você ainda confere: Multimídia, dicas quentinhas dos novos e também dos antiguinhos, previews dos futuros lançamentos, passatempos, Magic: The Gathering, Flash Game e muito mais.

ESPAÇO DO LEITOR





Estes são desenhos de Givanildo Teixeira dos Santos daqui de São Paulo, que nos mandou quase uma dezena deles. Nossa equipe gostou muito.

GAME DO MÊS

The King of Fighters 96 realmente foi uma grande surpresa. Desta vez você vai poder formar até 2900 times, é mole? A SNK caprichou e quem saiu ganhando fomos nós.

E aí galera, tenho algumas dúvidas a solucionar.

1º - Qual dos dois tem mais potência tecnicamente, Saturn ou Playstation?
2º - Qual dos dois gera mais polígonos?
3º - Achei o cart que acompanha The King of Fighters genial, reduz o acesso a quase zero. Sairão mais jogos com ele?
4º - Um cart como o de King of Fighters poderia ser a solução para o Saturn fazer Virtua Fighter 3?
5º - Daytona USA Remix vai sair com os mesmos gráficos do Arcade?
6º - E por último, o Saturn poderá usar futuramente CD'S (DVD), o novo CD que cabe 17 giga?

Eu sei que é muito, mas por favor, respondam!

Thiago Brayner de Barros
Curitiba - PR

Vamos matar as suas curiosidades Thiago, aí vão as respostas.

1º - Tecnicamente, o Playstation tem mais vantagens que o Saturn, mas o console da Sega não fica muito atrás, na verdade, o que conta mesmo é o número de jogos que o console tem e se são jogos que você gosta.
2º - O Playstation gera mais polígonos.
3º - Até agora só TKOF95, houve boatos de que Fatal Fury 3 seria compatível com o cart, mas foi só um boato, nada se sabe sobre outros games que possam utilizar o cart.
4º - Poderia até ajudar, mas pode ficar tranqüilo que a Sega já confirmou que VF3 está sendo produzido para o console.
5º - Nada confirmado, mas pode esperar que vem coisa boa por aí, o game está sendo produzido com as mesmas ferramentas de programação de Nights (Gamers nº 10) e espera-se gráficos melhores que Sega Rally.
6º - Há possibilidades, mas nada confirmado. A Matsushita comprou a tecnologia M2 da 3DO Company que utiliza DVD e agora não se sabe que console vai ser presenteado com o upgrade, houve boatos que a Sega estava fechando um acordo com a Matsushita, é esperar para ver.

Eu os parabenizo pela edição Especial nº 12 e espero que a Gamers tenha bastante sorte daqui prá frente.
Gostaria de saber se o jogo Killer Instinct 2 vai sair primeiro para Super Nes do que para os outros consoles?

Uilian Robson Clisnei F. da Silva
Bragança Paulista - SP

Houve boato que sairia até o final do ano, mas o que está previsto por enquanto é Killer Instinct para o Nintendo 64.

Alô pessoal da revista Gamers, parabéns por elaborarem uma revista tão maneira. Na minha opinião é a melhor. Notei um defeito, vocês podiam dar mais dicas de jogos populares de Super NES.

Eduardo de Lima
Ipatinga - MG

Aguarde para a próxima edição, uma seção só com truques para os games mais antigos, que são os mais populares, como Mortal Kombat, Donkey Kong, Street Fighter, etc..

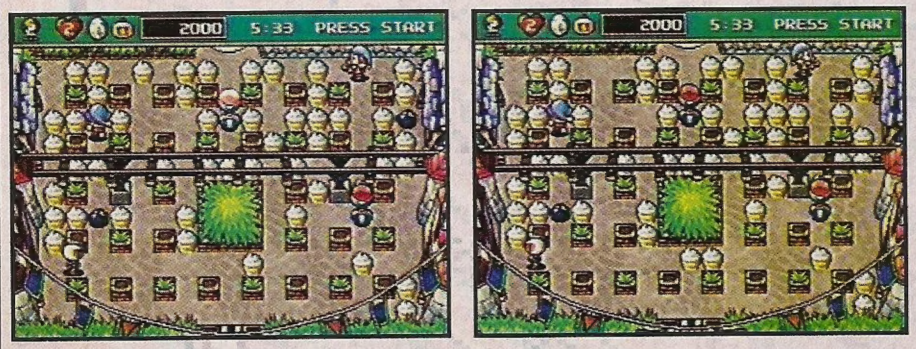
E aí, tudo bem. Meu nome é Neimar e é a primeira vez que escrevo. Comecei a comprar a revista a partir do número 3 e não vou perder nenhum número. Gostaria de deixar minhas dicas para vocês deixarem a revista nota 100.000. 1º-A revista deveria ter sempre um poster como a número três. 2º-Uma seção com 2 folhas de cartas de leitores que tenho certeza que vão adorar. 3º- Uma folha ou mais da revista que tivesse charadas, desenhos, recordes, etc. 4º- Por último, vou falar num assunto que me deixaria muito feliz, estou falando da assinatura dessa sensacional revista, vocês já criaram? Tchau galera, até a próxima.

Neimar J. Sartori
Caxias do Sul - RS

Pois é Neimar, com relação ao pôster, nós já temos edições que são somente pôsters, é só você ficar ligado. A seção de cartas já foi aumentada e nesta edição você confere em três páginas, onde você encontra desenhos, dicas dos leitores e passatempos. Falando em desenhos, pedimos que nos mandem somente coloridos. E quanto à assinatura, ainda não possuímos, para conseguir números atrasado você deve se comunicar com a Editora Escala. Valeu.

PASSATEMPOS

JOGO DOS SETE ERROS



Duas imagens do jogo Saturn Bomberman, a primeira é original e a segunda foi alterada. Descubra quais as alterações que foram feitas.

DIFICULDADE

RESPOSTA DO PASSATEMPO DA EDIÇÃO ANTERIOR

De qual game é a imagem? Esta é uma cena do Fatal Fury 3 do Saturn da página 36.

Adorei a revista de vocês, minha dúvida é a seguinte: é possível fazer um ultra combo de 48 hits com a Orchid em Killer Instinct. Se for possível me mande a seqüência.

Thiago de Lima Datto
Porto Cuiabá - MT

Sim Thiago, é possível e a seqüência é: segure ← (2 segs), → + CF, ← (2 segs), SFR, → + CF, ← (2 segs), SFR, → + CF (2 segs), ←, SFR, → + CF (2 segs), →, SFR, ← +CM, ← (2 segs), SFR, → +SM e acerte (↓↘→ +SFR) quando o oponente estiver caindo.

Tenho um montão de dúvidas.
1 - Como é que dá pra jogar com um personagem secreto no KI?
2 - Vocês não podem lançar um especial com todos os códigos do KI?
3 - Como joga com Noob Saibot no MK3? E quem é ele?
4 - Como jogar Galaga no MK3?
5 - Dá pra jogar futebol no MK3?

José Torres F. Jr.
Itapetininga - SP

Para jogar com Eyedol (personagem secreto) você deve escolher Cinder na tela de escolha de jogadores. Na tela seguinte aonde aparecem os lutadores escolhidos você deve apertar → e sem soltar fazer a seqüência: Soco fraco, Chute Fraco, Soco Forte, Chute Médio, Soco Médio, Chute Forte. O especial com todos os códigos de KI já foi lançado e é Gamers Especial nº 11. Noob Saibot não pode ser selecionado, apenas é possível jogar contra ele, para isso você deve lutar contra um amigo e, na tela de versus colocar o seguinte código 769 342, o vencedor do 1º round enfrentará Noob Saibot. Para jogar Galaga, faça a sequência: C,→, A,←, A,↑, C,→, A, ←,A,↑. Se funcionar, a opção "Killer Codes" aparecerá na tela e você ainda poderá escolher Smoke. Já o futebol não tem como. Ufa!

Mande sua carta para a redação da Revista Gamers.
Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep 05060-000

TECNOFAX

SUPER NINTENDO - NINTENDO
MASTER SISTEM - PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM - HI TOP GAME - JAGUAR
MEGA DRIVE - SEGA SATURN
NEO GEO - PLAYSTATION
NINTENDO 64

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 Anos.

Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo Japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

Destravamos Nintendo Americano - S/NES - S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn PLAYSTATION

Temos modulador de RF para Mega Drive Japonês Transcoder Interno e Externo para Playstation

Transcodificação de Sega CDX, Jaguar, 3DO, Playstation, Sega Saturn em 2 Horas (2 Anos de garantia)

Adaptadores para Cartuchos Super Famicon e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX INCLUSIVE PARA CONSERTOS

Modulador RF Playstation e Saturn
Transcodificamos TV's

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

Confissões de Adolescente fala sobre a fase mais criativa do homem: aquela cheia de idéias fixas.

Confissões de Adolescente

Capítulos inéditos

Todo sábado, às 20h.

Tudo sobre a época em que as únicas

DPZ
marcas do tempo no rosto são as espinhas.
BAND

PRÓ-DICAS

BUST-A-MOVE 2

PLAYSTATION

Outro mundo

Na tela em que aparece Game Start, Time Attack e Option, aperte R1, ↑, L2,↓. Um pequeno bichinho surgirá no canto direito da tela. Escolha Game Start e na opção Game Select, abaixo do Puzzle Game, estará "Another World". Escolha a opção Puzzle Game e você terá vários Puzzles novos.

29 Créditos

No munu Option, aperte ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓. Depois, rapidamente, selecione Credits e aperte X o mais rápido que você puder.

MORTAL KOMBAT II

SATURN

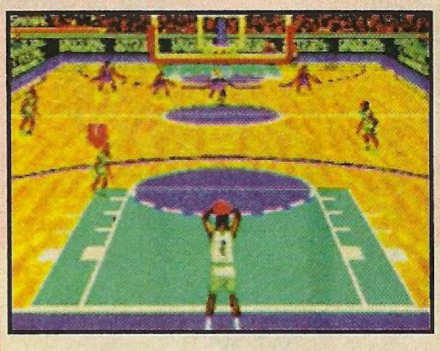
Cheat Menu

Na primeira tela da seqüência de abertura, pressione ↓, ↑,←, ←, A, ↓, B, Y, C. Surgirá no menu principal (aquele que aparece Shang Tsung e Goro de MK1) uma opção abaixo do Options chamada Switches. Nesta opção você pode ativar one-hit kills (um golpe mata), aumentar a força dos jogadores, ativar personagens secretos como Smoke, Jade ou Noob Saibot, e mais.

SLAM'N JAM 96

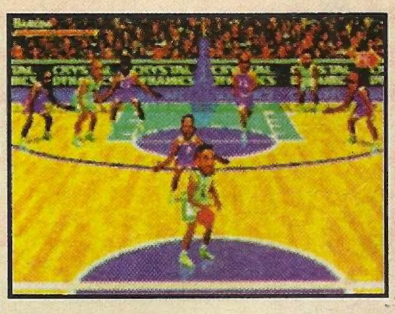
PLAYSTATION

Truque para jogadores anões



Escolha os times e vá para a tela Scouting Report do Home Team (time da casa). Coloque o cursor sobre a opção Continue e aperte X. Depois você verá o Scouting Report do time visitante. Aperte X e depois R1 rapidamente e repetidamente até o tipoff. Depois do tipoff aperte Start e Start novamente. Os jogadores ficarão com a metade do tamanho que tinham antes.

Truque para cabeção



Escolha seus times e faça o mesmo que você fez para os jogadores ficarem pequenos, só que, no lugar de R1 aperte L1 e os jogadores ficarão com a cabeça enorme.

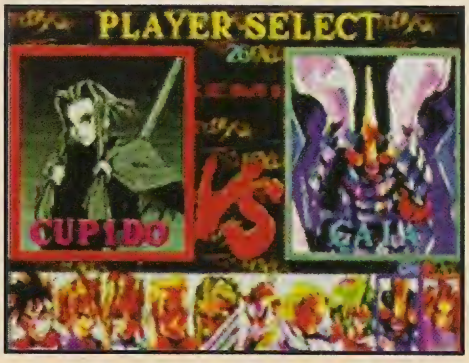
Truque para ver a porcentagem de acertos

Escolha os times e vá para a Tela Scouting Report. Faça o mesmo que para o truque anterior e segure o botão L1, ao invés de apertar várias vezes. Você verá a porcentagem de acerto de cada jogador na tela.

BATLE ARENA TOSHINDEN REMIX

SATURN

Jogue com os chefes



Vá para a tela em que aparece "Press Start Button" e faça a seqüência: ↑, ↓, X, B, A, Y, C, Z e aperte Start. Depois vá para a tela de seleção de personagens e você verá que Gaia e Sho estão acessíveis. Para acessar Cupido, aperte ↑ quando tiver com o cursor sobre Sho. Depois aperte Start para começar a nova luta.

KILLER INSTINCT 2

ARCADE

Jogue com Gargos

Na tela de seleção de personagens, segure o direcional para cima e aperte os botões nesta ordem: FP, MP, MK, FK, MP, QP, QK, MK. Se fez corretamente, você ouvirá um som "Swoosh". À direita de Maya aparecerá Gargos.

Lista de golpes:
Fly: Segure ↑ e aperte FP.
Air Fireball: ←↙↓↘→ e FP. (ou MP, ou QP)
Shoulder Ram: →↘↓↙← e MK ou FK.
Flame: ←↙↓↘→ e QP.
Uppercut: →↓↘ e FP.
Overhead Attack: ←↙↓↘→ e FK (no ar).
Throw: → e FP.
Life Gainer: →↘↓↙← e aperte FP.

Combo Breaker: →↓↘ e soco ou chute

Legenda:
FP= soco forte
MP= soco médio
QP= soco fraco
FK= chute forte
MK= chute médio
QK= chute fraco

Po'ed

PLAYSTATION

Todos os itens

Entre no Map Mode (□ + Select) e pressione ← enquanto a flecha está apontando para você. Aperte Start para mudar para a visão padrão. Durante a mudança, aperte L1 + □ + X + ○ simultaneamente. Aperte Select para sair. Depois aperte ▲ para verificar se o truque entrou corretamente.

Invulnerabilidade

Com a furadeira, vá para um lugar seguro e aperte ▲ para trazer o menu de seleção de armas. Escolha a frigideira com L1 ou R1. Aperte ▲ para confirmar sua opção e aperte ▲ novamente para trazer o menu de volta. Depois pressione e segure ○ + R1 para incrementar a arma selecionada para conseguir 999 no seu marcador de energia.

Recarregar munição

Esteja no Foot Mode (se você estiver no Jetpack Mode aperte duas vezes □ para mudar para Foot Mode). Faça um backflip apertando □ + L2 simultaneamente. Durante o backflip (antes de você cair) aperte → + X + ○ ao mesmo tempo. Verifique suas armas com ▲ e você terá a munição completa.

Recarregar energia

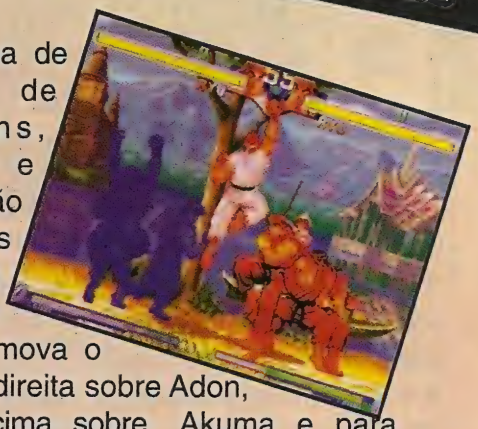
Mesmo para recarregar munição e, antes de você cair, aperte ↓ +X + R2 simultaneamente e a energia volta a 100.

Ver a seqüência final
Selecione "Load Game" no menu principal. Aperte → e enquanto segura aperte ○. Aperte ▲ para cancelar. Aperte □ + ← simultaneamente e ▲ para cancelar. Você verá a cena final.

STREET FIGHTER ALPHA 2

ARCADE

Jogue com Evil Ryu



Vá para a tela de seleção de personagens, pressione e segure o botão Start. Depois disso, ainda com o Start pressionado, mova o cursor para a direita sobre Adon, depois para cima sobre Akuma e para baixo sobre Adon novamente e para a esquerda sobre Ryu. Ainda segurando Start, aperte qualquer outro botão. Se o truque entrou corretamente, você terá Evil Ryu em seu poder. Além dos golpes normais de Ryu, Evil Ryu ainda tem mais alguns golpes de Akuma. Seu Dragon Punch pega 3 vezes, ao invés de 1. Ele pode soltar Hadouken no ar, tem o Teleport e ainda possui, mais dois super combos animais.

Golpes especiais
Overhead Punch: → + SF
Spin Kick: → + C
Hadoken: ↓↘→ + S
Teleport: → ↓ ↘ + SSS ou CCC
Reverse Teleport: ← ↓ ↙ + SSS ou CCC
Fake Hadoken: ↓↘→ + Start
Shoryuken: →↓↘ + S
Tatsumakisenpukyaku: ↓↙← + C

Super Golpes
Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + S
Shinkuu Tatsumakisenpukiaku: ↓↙←↓↙← + C
Shoryureppa: ↓↘→↓↘→ + C
Air Hadouken: ↓ ↘ → + S no ar
***Raging Demon**: SR, SR,→ + CR, SF

Legenda:
SF= Soco Forte
CR= Chute Rápido
SR= Soco Rápido (fraco)
SSS= 3 botões de soco ao mesmo tempo
CCC= 3 botões de chute ao mesmo tempo
* Este golpe só pode ser dado com a barra de super cheia (Level 3).

STREET FIGHTER ALPHA 2

Jogue com Dalsim de SF II

Coloque o cursor sobre Dalsim e segure Start. Aperte ←, ↓, →, ↑. Depois aperte qualquer botão para começar.

Jogue com Zangief de SF II

Coloque o cursor sobre Zangief e segure Start. Depois mova o cursor pelos personagens: Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken, Zangief. Aperte algum botão para começar.

STREET FIGHTER II

SNES

Personagem x mesmo personagem

Quando o logo da Cpcom estiver começando a aparecer no começo do game, aperte rapidamente ↓, R, ↑, L, Y, B. Você ouvirá um som para confirmar o código; agora ambos os jogadores podem escolher o mesmo lutador.

Personagem x personagem / mesma cor

Selecione o game para um jogador e não escolha nenhum personagem. Depois de alguns segundos, o computador escolherá Ryu. Quando a luta começar, aperte Start no controle 2 e escolha Ken, então deixe o timer corrrer por quatro rounds para um "draw game". Quando a tela de Continue aparecer, aperte Start no controle 2 e escolha Ken para jogar contra um Ken da mesma cor. Se você começar com este truque no controle 2, deixe o computador escolher Ken, então interrompa com o controle 1, escolha Ryu para o "draw game" e escolha ryu no controle 1 para começar; você lutará contra Ryu da mesma cor.

Remover a barra de energia

Selecione Option Mode do menu principal e aperte Start para voltar para a tela title, repita este processo 27 vezes. Você poderá lutar um round sem a barra de energia na tela para um jogador ou "VS" mode.

Códigos para o Game Shark

PLAYSTATION

P.O.'ed

Energia Infinita	80075C40 0064
.....	8009ABA0 0064
Furadeira	8009ABBA 0101
Missile Cam	8009ABC2 0001
Rockets Infinitos	8009ABB4 03C 7

SHELL SHOCK

Armadura Infinita ...	80087C1E 0300
Reloader	800855BA 0004
Air Support	800855B4 0004

NBA SHOOT OUT

Time Visitante	
Com Score 0	80096ED4 0000
Time da casa	
Com Score 0	80096ED0 0000
.....	8004E640 0000

SATURN

IRON STORM

Master Code	F6000914 C305
Cash Infinito	1603BCB2 FFFF

GALACTIC ATTACK

Master Code	F600914 C305
.....	B6002800 0000
Vidas Infinitas para	
jogador 1	160EAD30 0003
Navios Infinitos para	
jogador 1	160EAC30 0003

WING ARMS

Master Code	F600914 C305
.....	B6002800 0000
Armor Infinita	16065936 0035
Mísseis Infinitos	16065932 0064

VIRTUA RACING

Master Code	F6000914 C305
.....	B6002800 0000
Uma volta	16074ED4 0003

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

cartuchos
consoles
acessórios
joystick's
cd's

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

VENHA CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!

ATACADO & VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Av. Alberto Byington, 2006 - 1° andar - Vl. Maria - São Paulo - CEP 02127-002
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

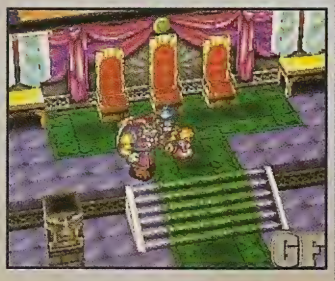
GAME NEWS

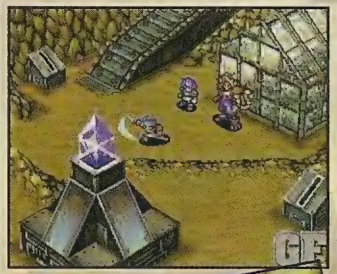
Previews

Playstation

Breath of Fire 3 - Capcom
RPG - CD
Previsto para maio de 97 nos States

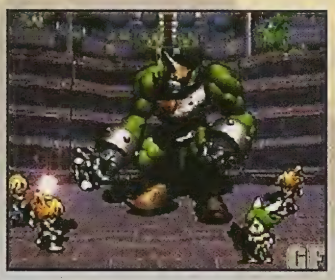
Depois de Breath of Fire 1 e 2 para Super NES, a Capcom ataca de Breath of Fire 3, agora em 32 bits. Esta versão para Playstation é totalmente em 3D, com gráficos animalescos e efeitos especiais de arrasar. Nada se sabe ainda quanto ao enredo, número de personagens, esquema de batalhas e outros detalhes, mas como é um game da Capcom, não há dúvidas de que será um game simplesmente arrasador. Breath of Fire 3 está previsto para dezembro no Japão, mas só vai chegar no mercado americano em maio de 97, fique atento para mais este sucesso.





Playstation

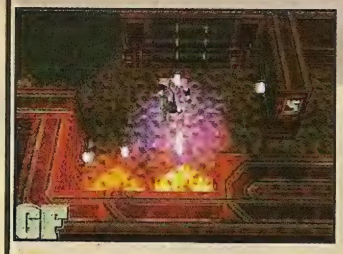
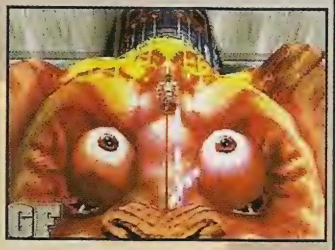
Sa-Ga Frontier - Squaresoft
RPG - CD
Previsto para abril de 97 no Japão



Este é o segundo grande RPG produzido pela Square para o Playstation. Sa-Ga Frontier é a continuação da série Sa-Ga, que já saiu para Game Boy (Sa-Ga 1, 2 e 3, que saíram nos States como Final Fantasy Adventure 1, 2 e 3 respectivamente), e também para Super NES (Romancing Sa-Ga 1, 2 e 3, que nunca foram convertidos para o mercado americano). O esquema de Sa-Ga Frontier é mais parecido com os games para Game Boy do que com a série Romancing Sa-Ga. São quatro tipos de raças diferentes no game: humanos, demônios, cyborgs e monstros. Há também, vários mundos diferentes, chamados de legiões, cada um com um visual diferente. Kowloon, por exemplo, tem um look bem cyberpunk, enquanto Borough é uma legião mais ecológica. Ao contrário da maioria dos RPGs, onde você tem apenas um objetivo (como salvar a princesa, ou salvar o mundo), em Sa-Ga Frontier você terá vários objetivos diferentes, ou seja, várias formas diferentes para terminar o game. As batalhas são totalmente feitas com polígonos texturizados (assim como em Final Fantasy 7) e o esquema de batalha permite combinar magias e executar golpes com movimentos de jogos de luta (assim como a técnica Blitz de Sabin em Final Fantasy 6, ou FF3 nos States). O time inteiro que produziu a série Romancing Sa-Ga e a maioria dos que produziram Seiken Densetsu 3 estão batalhando duro neste game, então já se sabe que vem coisa boa por aí, fique ligado neste próximo game dos magos do RPG.

Playstation

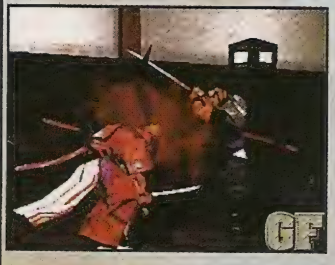
ReLoaded - Interplay
Ação / Tiro - CD
Previsto para o final do ano nos States

Loaded, o game que fez uma verdadeira carnificina no Playstation, está de volta com várias novidades. Os gráficos foram bem melhorados e os efeitos de luzes e transparências estão ainda mais animais. Agora você não terá apenas que andar prá lá e prá cá, procurando cartões e inimigos, em ReLoaded você terá que pensar muito. Você não estará limitado a apenas um plano de ação, agora há plataformas e elevadores para subir num plano diferente, possibilitando fases muito mais complicadas. Também há novos personagens e novas armas para detonar ainda mais. Espera-se que o som, que já era de arrasar, continue com a mesma qualidade.

Playstation

Bushido Blade - Squaresoft
Luta - CD
Previsto para o final do ano no Japão



Este é o segundo game de luta da Square para o Playstation. Bushido Blade promete revolucionar os games de luta em 3D. Só para começar, não há barras de energia ou limite de tempo, você apenas luta até um dos dois guerreiros morrer. Os estágios são enormes (maiores que um campo de futebol) e possuem vários elementos, como árvores, estátuas e até pontes, e você poderá andar pelo cenário inteiro. Bushido Blade também promete um esquema de luta mais realista, um bom exemplo é que, quando você corta uma parte do corpo fica mais difícil de usar esta parte, se você ferir a perna, por exemplo, andará mais lento, se ferir o braço vai ficar mais difícil para golpear e assim por diante. Estaremos esperando ansiosamente por mais este game inovador da Square.

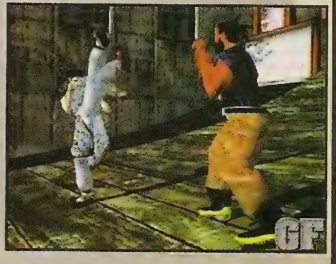
Playstation

Final Fantasy Tactics - Square / Quest
RPG / Estratégia - CD
Previsto para 97 no Japão

Final Fantasy Tactics é o primeiro game produzido em conjunto pela Square (criadora da série Final Fantasy) e pela Quest (que produziu Ogre Battle e Tactics Ogre em conjunto com a Enix). Assim como os dois games anteriores da Quest, Final Fantasy Tactics é um game de RPG Estratégia, mas agora com personagens da Square, a possibilidade de mudar a classe dos personagens e um mapa totalmente em 3D. Este game arrasador totalmente feito com polígonos texturizados sairá no Japão só no ano que vem, mas já está dando comichão nos dedos.

Arcade

Virtua Fighter 3 - Sega
Luta - Memória não divulgada
Previsto para novembro nos States



Estamos atualizando o preview de Virtua Fighter 3, que você já conferiu na Gamers nº 8. VF3 já está em fase de teste em alguns locais do Japão e deve estar disponível até o final do ano nos States e por volta de janeiro de 97 nos arcades do Brasil. No nosso antigo preview, a Sega ainda não tinha divulgado ainda o segundo novo lutador, e aqui, nós já mostramos a imagem deste enorme lutador de sumô. Espere para ver o game com os gráficos mais bonitos de todos os tempos. A Sega também já anunciou que a versão para Saturn já está sendo produzida.

SATURN

Enemy Zero - Warp
Adventure - 4 CDs
Previsto para dezembro no Japão

Mais um game de arrasar, dos mesmos produtores de D Dinner, Enemy Zero. O game estava previsto para Playstation, mas a Warp anunciou, na Tokyo Toy Show, que Enemy Zero foi cancelado para o 32 bits da Sony e que agora seria convertido para o Saturn. O game está aproximadamente 50% completo, mas só pelos gráficos já dá para perceber que será um arraso. Ao contrário do que parece, o

game não será produzido com gráficos poligonais, como Resident Evil (Playstation), e sim com FMV (Full Motion Video), ou seja, com gráficos de filme, assim como Corpse Killer ou Tomcat Alley (Sega CD). A Warp já confirmou que a resolução será ótima, e pelas imagens percebe-se que é verdade. Nada mal para um game de 4 CDs.

Super NES

Street Fighter Zero 2 - Capcom
Luta - 32 Mega
Previsto para novembro no Japão

Bomba! Bomba! Bomba! Acredite se quiser, o super sucesso dos arcades da Capcom finalmente está chegando para o Super NES. Na Gamers nº 8 você já ficou informado do boato de que a Capcom estaria produzindo uma nova versão de Street Zero para Super NES, agora você fica sabendo com detalhes desta novidade arrasadora. A Capcom já informou que todos os 18 lutadores estarão disponíveis, assim como seus golpes especiais, Super Combos e Custom Combos. Todos os cenários também serão convertidos com o máximo de perfeição possível. E tudo isso em "apenas" 32 mega, segundo a Capcom, mas mesmo que ela termine o game com esta memória, terá que utilizar algum chip especial para agüentar a animação perfeita do arcade. A Capcom já é conhecida por suas conversões perfeitas de games de arcade para sistemas domésticos, lembra-se de Street Figher II para Super NES? Ou até mesmo o Street Fighter II Turbo, que chegou a ficar até melhor que no arcade. Então espera-se algo próximo do inacreditável, com uma animação excelente e jogabilidade suprema.

Rapidinhas

Novo transcoder para Playstation

A Tecnofax está lançando um novo transcoder externo para Playstation. O novo aparelho serve também como um modulador de RF. É fácil de instalar, não precisa ser ligado na rede elétrica e não modifica a estrutura original do aparelho. O preço é de R$ 65,00 e pode ser adquirido via Sedex ou na Tecnofax - R. Santa Ifigênia, nº 295 - cj. 114/115 - CEP 01207-000 - São Paulo - SP - fone / fax (011) 222-1471. Confira.

Novo game da Square

Mais um game da Square para Playstation, Xauver. É um game de tiro poligonal. Pouco se sabe ainda sobre o game, mas estaremos espertos para mais informações.

Soul Edge no Playstation

Mais um game da Namco que está chegando ao console da Sony. O game terá algumas novidades em relação ao arcade, como três novos modos (Vs. Mode, Survival e Team Battle), mas a Namco já afirmou que terá ainda mais modos de jogo no game final. Soul Edge para Playstation terá uma abertura de aproximadamente 2 minutos e que irá provavelmente arrasar com a de Tekken 2. O game será baseado na versão II do arcade e o último chefão do game será selecionável.

Mortal Kombat 4

Novidades sobre um dos games mais esperados de todos os tempos. MK4 usará uma nova placa especialmente designada para games em 3D. O game terá 1,5 milhão de polígonos texturizados rodando a 60 frames por segundo. Uau! Os caras da Midway informaram que a placa detona a Model 3 da Sega (aquela do Virtua Fighter 3). Há rumores ainda de que todos os lutadores serão inéditos, ou seja, nada de Rayden, Baraka, Scorpion, Sub-Zero ou qualquer outro personagem que já tenha aparecido em MK, somente caras novos, mas isso ainda é somente um boato.

Upgrade para Tekken 3

A Namco anunciou que o seu próximo game, Tekken 3, irá utilizar uma nova placa para rodar o game. Os games anteriores da Namco rodavam na System 11, que era basicamente uma placa de Playstation, e Tekken 3 vai rodar com a System 12, que é uma placa de Playstation mas com algumas alterações. A Namco afirmou ainda que, quando o game for lançado para o 32 bits da Sony no ano que vem, terá um cartucho com um upgrade para garantir a conversão perfeita.

Tales of Phantasia para Playstation

O primeiro RPG da Namco, com 48 mega para Super Famicom, já está sendo convertido para o Playstation. A Namco ainda não confirmou se haverá novidades para a versão 32 bits, mas já se espera algo como cena em FMV, músicas com a qualidade de CD e gráficos de 32 bits. O game sai no final do ano no Japão.

Lutador novo em Fighting Vipers para Saturn

A Sega anunciou que haverá um personagem novo, exclusivamente para a versão Saturn de Fighting Vipers. Será Pepsiman e terá golpes de outros lutadores do game e também alguns novos.

Samurai Shodown 4

Recentemente anunciado no Japão, Samurai Shodown 4 será o próximo game de luta da SNK. Ainda não se sabe sobre novos personagens ou qualquer outra novidade, mas estamos procurando mais detalhes sobre este próximo sucesso.

Enix no Saturn

A Quintet, divisão da Enix responsável por games como Soul Blazer, Actraiser e Illusion of Gaia, já anunciou que está produzindo um game para Saturn. Pouco se sabe sobre o game, mas com um currículo deste, já se sabe que o game será animal.

TOP GAME

LOCADORA •VÍDEO • GAME• CD

COM NOVOS LANÇAMENTOS

PREPARE-SE

NINTENDO 64

PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.

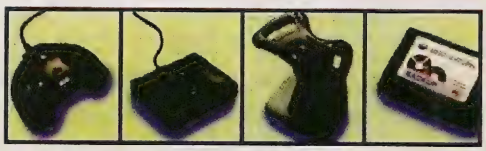
CONSULTE-NOS

LOCADORA DE GAMES

PLAYSTATION

SATURN

VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

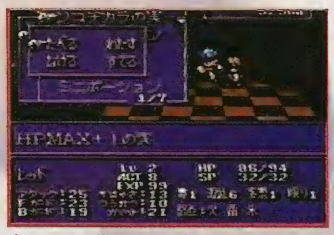
TECTOY

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304

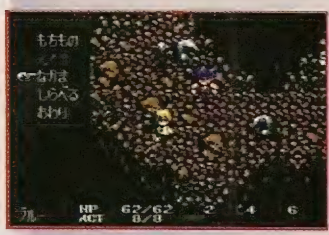
TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011) 212-5319

Este é o menu que você chama com o botão X ou Y. Na primeira opção estão os itens e na segunda as magias. No topo você confere a sua grana e na parte de baixo, o Status do personagem selecionado. Para mudar de personagem aperte ← ou →.



Ao escolher um item, aparece um submenu com 4 opções, a primeira você usa o item no personagem selecionado, a do lado direito você dá o item para outro personagem (mude com L ou R), com a de baixo à esquerda você usa o item em outro personagem e a última joga o item fora.

O esquema para se equipar é diferente em THG. Você deve entrar no menu de itens e ativar o equipamento que você quer equipar no seu personagem. Para saber quais itens são equipáveis, aperte o botão Y e todos os equipamentos ficarão no topo do menu de itens.



Apertando X durante a batalha você chama este menu. A primeira opção serve para usar itens (ou equipar-se), com o segundo você usa magias. Use a penúltima opção para vasculhar o campo de batalha e verificar o Status dos inimigos e aliados.

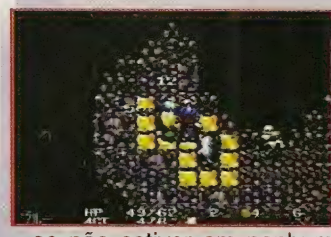
A DESPEDIDA DA SQUARE

Você é Red Gamlius (G. Red), um garoto que quer descobrir onde está seu pai, Brown Gamlius, que saiu em busca de tesouros. Seu tio, Silver Gamlius e sua irmã menor, Blue Gamlius irão acompanhá-lo nesta aventura. Durante a sua jornada, você encontrará Rain e seu macaquinho tocador de violino, Ponga, que se juntarão ao seu grupo. Curta bastante este último game para Super NES produzido pelos magos dos RPGs. A Square deixará saudades nos 16 bits, mas já está vindo com força total nos 32 bits.

Final Fantasy, Secret of Mana, Front Mission, Chrono Trigger, Romancing Sa Ga, Bahamut Lagoon, Rudra's Treasure, quem ainda não jogou um, ou todos, estes e outros games da Square? Esta Softhouse que é a melhor em matéria de RPG, já produziu jogos fantásticos para o Super NES, mas infelizmente Treasure Hunter G é o último game de 16 bits que a Square produziu.

Nada melhor do que produzir um ótimo game para se despedir de uma geração em decadência. Em seu último game para o Super NES a Square caprichou bastante. Quem jogar o game já vai logo perceber a qualidade Square nos gráficos, nas músicas, na jogabilidade, que é parecida com a de Chrono Trigger e, principalmente na diversão.

Durante as batalhas, cada personagem tem um certo número de Action. Dependendo da cor do bloco em que você está pisando, cada ação pode gastar mais número de Action...



...se não estiver em nenhum bloquinho, cada ação gasta um ponto de Action, no azul gasta dois, no amarelo gasta quatro e no vermelho gasta seis. Há equipamentos que podem aumentar o seu número máximo de Action.

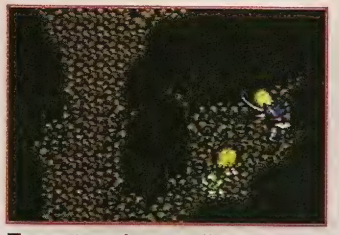
Comandos

X ou Y ..... Chamar menu principal
B ..... Correr / Cancelar escolha
A ..... Conversar / Procurar / Atacar / Confirmar escolha
L ou R ..... Rotacionar o seu personagem durante as batalhas

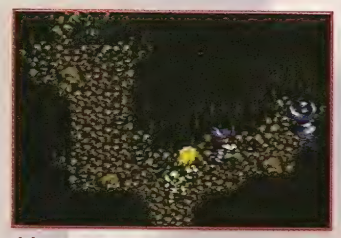
SUPER NES			
TREASURE HUNTER G			
SQUARESOFT	32 MEGA		
RPG	1 JOGADOR		
GRÁFICO	93	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	92	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	91

CRÍTICA

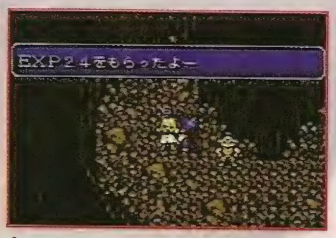
Só podia ser da Square. O game tem ótimos gráficos, som com a qualidade já conhecida e uma jogabilidade incrível.



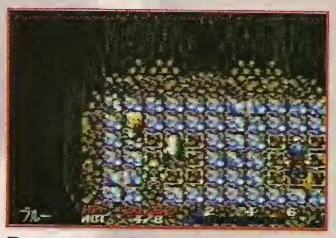
Encontrando um pilar amarelo deste, você pode salvar o seu progresso.



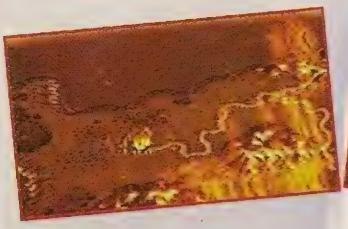
Já o pilar azul recupera totalmente o HP e SP de todo o seu grupo.



Ao passar uma batalha, seus personagens recuperam HP.



Durante algumas batalhas você pode pegar itens também.

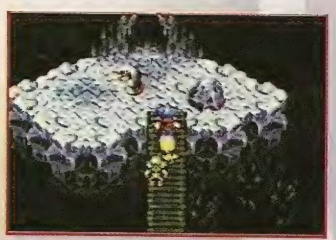


Logo no começo do game, Silver Gamlius já vem te acordar para as aventuras.

Fuce nesta gaveta para achar 140 Giv.

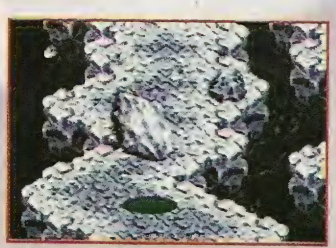
Agora você vai para a caverna procurar por Brown Gamlius.

Você vai encontrar alguns inimigos pelo caminho, mas G. Silver irá ajudá-lo.

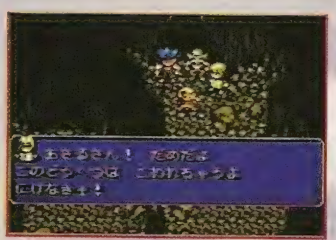


Não fuja dos inimigos, enfrente todos que encontrar, para ganhar mais experiência.

Finalmente você encontra G. Brown, que já está saindo de Airship.



Agora você deve correr para sair da caverna, desvie-se das pedras que caem.

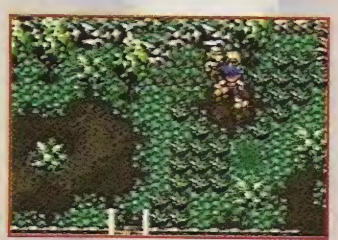


Na saída da caverna você encontra o macaquinho Ponga.

G. Brown sai de rolê com a Airship, mas acaba batendo na montanha.

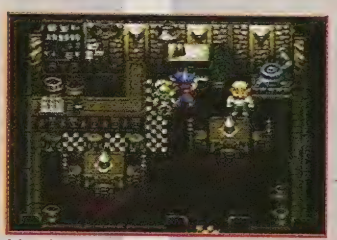
De volta para sua vila, corte a grama para receber 200 Giv da velha.

Aqui você encontra mais 180 Giv.



Estes itens aumentam o seu HP máximo em 1.

Vasculhe a areia para conseguir mais grana.



No bar, você pode testar as habilidades musicais de G. Red.

Volte para sua casa e converse com este cara.

Agora você vai ter um encontro com Rain e Ponga, mas G. Silver deixa o grupo.

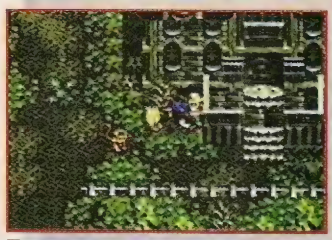
Fale com G. Silver dentro do bar e responda com a primeira opção.

Na academia, você terá que enfrentar estes caras. Concentre os ataques em um de cada vez.

Agora você terá que enfrentar o mestre. Vencendo, G. Blue ganha uma magia.

Na saída da vila, Ponga junta-se ao seu grupo.

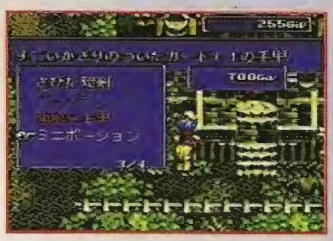
Agora você deve ir para a próxima vila.



Este cara compra os seus itens. Você pode encontrá-lo em várias partes do game.

Na loja de armaduras, entre nestas cabines para ganhar alguma grana, mas há uma com inimigos.

Na igreja você pode recuperar SP e salvar o seu progresso.



Venda os itens que você não vai precisar para conseguir grana.

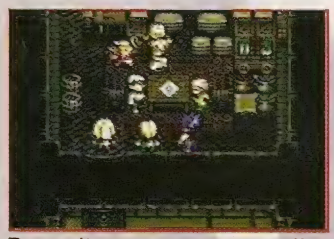
Compre novas armas se tiver dinheiro.

Na loja de itens, detone os ratos no porão para ganhar 300 Giv da velha.

Agora você deve voltar para a sua vila, que está pegando fogo.

Vá salvando os habitantes até encontrar G. Silver, detone os inimigos que a garotinha invoca.

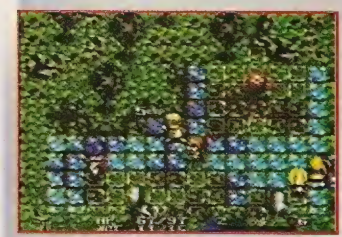
A garotinha consegue matar G. Silver, mas Rain se une ao seu grupo.



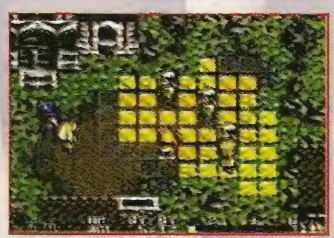
De volta para a outra vila, Ponga mostra as suas habilidades com o violino.

Agora é hora de atravessar a floresta, fale com o velho na entrada.

Aqui você encontra um pilar azul, lembre-se do local para voltar se precisar.

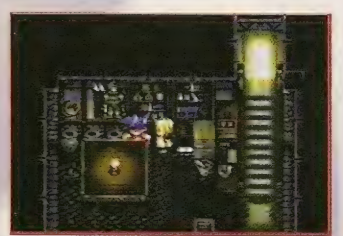


Na saída da floresta você encontra a garotinha que matou G. Silve. Detone-a rapidamente antes que ela invoque outros inimigos.

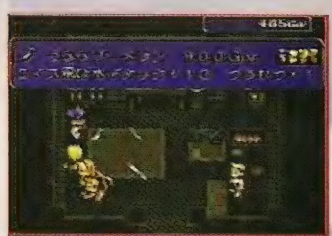


Na próxima vila você terá que enfrentar os irmãos caratecas novamente, sem problemas.

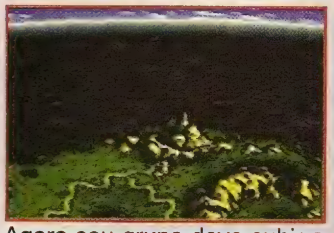
Nesta casa, olhe na estante de livros para descobrir uma passagem secreta.



Além de ótimos itens, você vai encontrar este diário de G. Brown na estante.

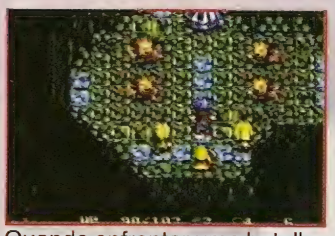


É bom comprar novas armas antes de prosseguir.

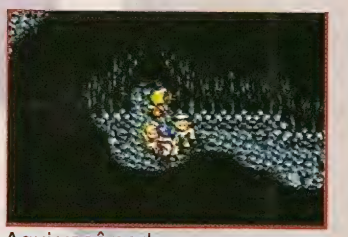


Agora seu grupo deve subir a montanha dos monges.

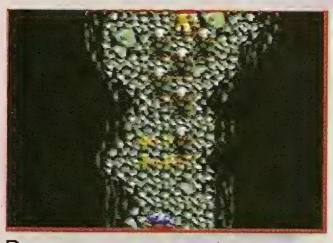
Você vai encontrar inimigos mais fortes aqui, é bom estar bem equipado.



Quando enfrentar uma batalha com uma ostra azul, detone-a antes de todos os inimigos para evitar problemas.

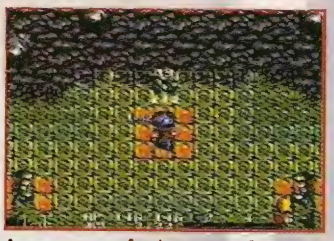


Aqui você pode comprar novas armas.



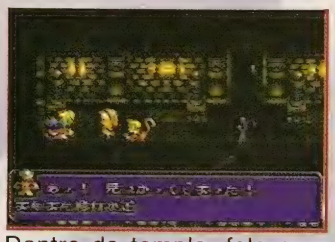
Para passar por este monge, fique na parte de baixo da tela para atrair os ratos, quando der suba e detone o monge.

Nesta batalha, use a magia de G. Blue para ser mandado para o alto da tela (se você der sorte) e detonar a ostra azul e a menina do fogo.

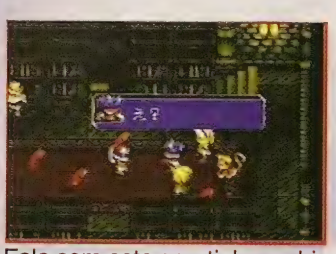


Agora você deve enfrentar mais três inimigos, detone um por vez e você não terá problemas.

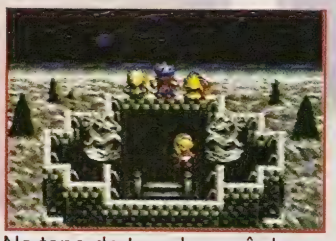
Escale a montanha desviando-se das pedras que caem.



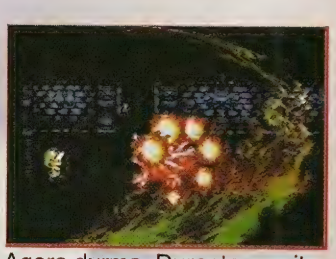
Dentro do templo, fale com este cara escondido para ganhar um item.



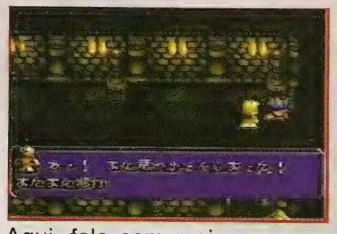
Fale com esta garotinha na biblioteca, ela levará seu grupo para um quarto, não durma ainda.



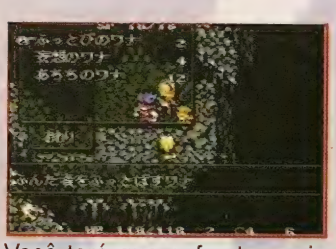
No topo do templo você deverá enfrentar alguns morcegos, nada muito difícil.



Agora durma. Durante a noite, Rain enfrenta um monstro e ganha uma magia.

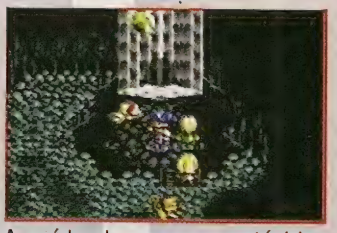


Aqui, fale com mais um cara escondido para ganhar um item.

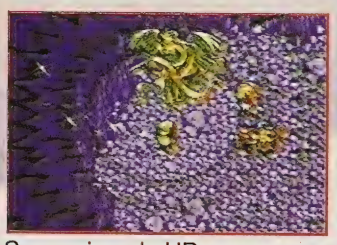


Você terá que enfrentar mais três caras na saída da caverna, use a magia de G. Blue para tentar uma aproximação logo no começo.

Se algum personagem do seu grupo estiver descontrolado, use a magia de Ponga (que custa 8 SP) para curá-lo.

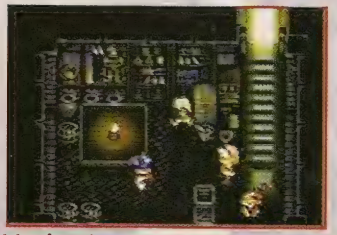


A saída da caverna está bloqueada, entre por esta passagem atrás da cachoeira.



Se precisar de HP, use as magias de Rain para curar o seu grupo.

Contra esta loira, detone os seus capangas primeiro, depois encurrale-a com todos os seus personagens e detone com os melhores ataques.



Você vai sair nesta sala e seu grupo terá uma conversinha.

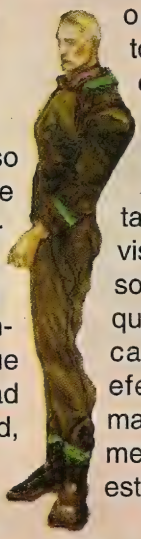
Agora é hora de atravessar esta floresta. Ainda tem muita coisa pela frente.

FRONT MISSION GUN HAZARD

UMA CONTINUAÇÃO BEM ORIGINAL

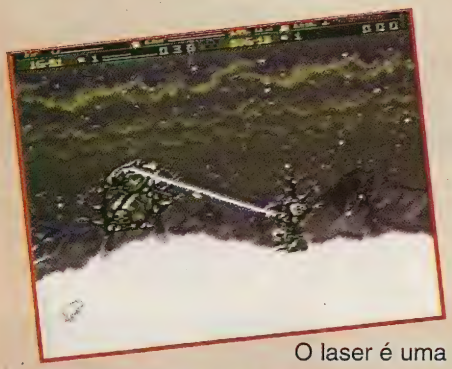
Após o enorme sucesso de Front Mission, a Square lança a continuação deste game super detonante. O primeiro game, a Square produziu em conjunto com a G Craft (que mais tarde produziu sozinha Arc The Lad para Playstation), agora em Front Mission: Gun Hazard, os magos do RPG tiveram a ajuda da Omiya Soft.

O esquema do primeiro game era bem parecido com Shining Force (da Sega), onde cada robô tinha um turno e você podia movimentá-lo até uma certa distância para atacar os inimigos, um esquema simples e viciante, mas agora em Gun Hazard tudo mudou. Lembra daquele game da Konami, Mech Warriors, pois o esquema de GH é quase igual, é claro que inclui todos aqueles elementos de RPG como HP, itens, equipamentos, experiência e tudo o mais, com esta combinação, a Square conseguiu fazer um game diferente, mas igualmente viciante.



Os gráficos estão superdetalhados e com efeitos visuais bem bonitos. O som continua de ótima qualidade, com músicas arrasadoras e efeitos sonoros demais. A jogabilidade melhorou ainda mais, está realmente excelente.

Gun Hazard é um game diferente, para quem já está cansado dos outros RPGs, pode confiar que é Square.



O laser é uma arma poderosa, mas gasta rápido e demora para recarregar.

Comandos	
A	Atirar Segunda Arma
B	Pulo
X	Trocar de Arma
Y	Atirar Arma Principal
L	Travar a Mira
R	Defesa
Select	Sair do Robô
Start	Chamar Menu / Mapa

Dicas

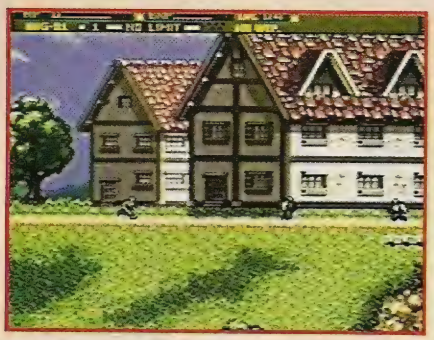
Jamais saia de uma fase sem o seu robô. Você pode voltar para as fases anteriores a qualquer momento, conseguindo assim, bastante experiência e grana para comprar itens e equipamentos. Sempre recarregue a sua energia e salve o seu progresso após passar cada fase.

GAMERS SPECIAL

SUPER NES	FRONT MISSION: GUN HAZARD			
SQUARE / OMIYA	24 MEGA			
RPG / AÇÃO	1 JOGADOR			
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	94	
MÚSICA	93	DIFICULDADE	91	
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	94	
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	92	

CRÍTICA

Uma continuação completamente diferente do original, e igualmente detonante.



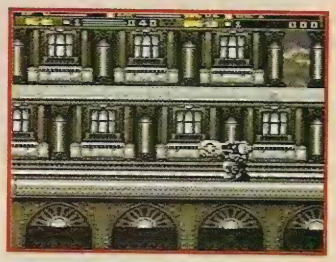
Depois de muito tiroteio, nada melhor do que tirar umas férias no campo.

Em muitas partes do jogo, há diálogos longos e se você não entender japonês vai ficar boiando.

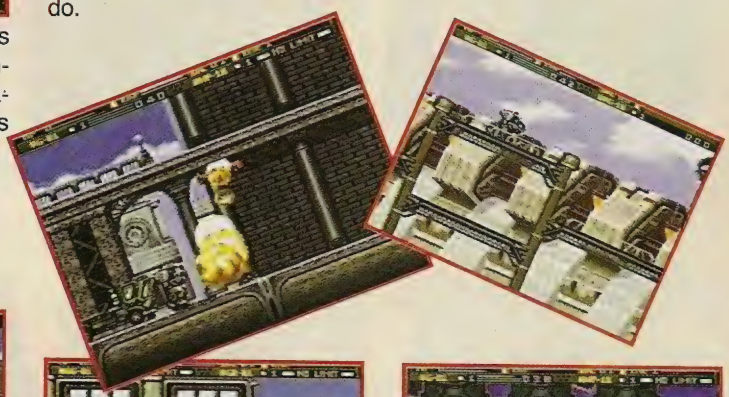
Este é o menu do seu veículo. Com a primeira opção você recarrega a energia ou entra na fase, a segunda volta para o mapa, a última de cima salva o seu progresso, a primeira de baixo é onde você se equipa e a última de baixo é o menu de opções.

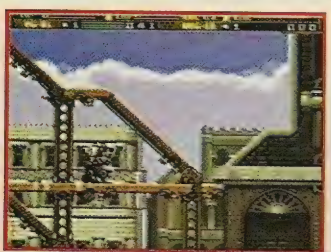
No mapa, os quadrados azuis são as fases que você já completou, os vermelhos são as fases incompletas e os verdes são os Shops.

Sempre que tiver uma seta como esta, aperte ↓ + B para entrar (ou sair) no local indicado.

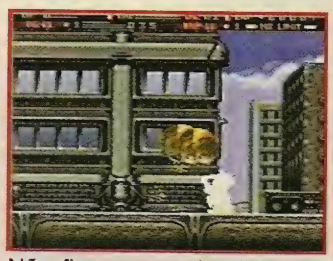


Vasculhe as fases para achar itens escondidos.

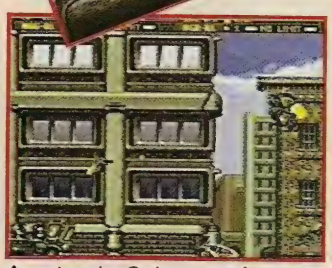




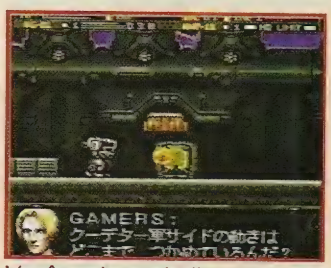
Se você estiver sobre uma plataforma desta, dá para descer apertando ↓ + B.



Não fique perto dos inimigos quando você detoná-los, você perde energia com a explosão.

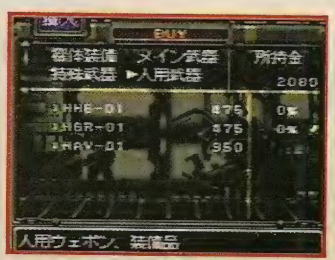


Apertando Select você sai do robô e pode passar por locais estreitos e também voar.

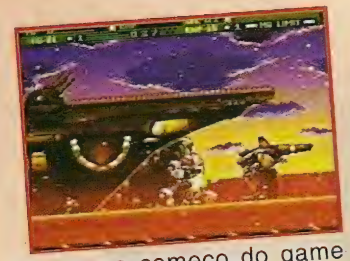


Você pode explodir os objetos da tela, dá para encontrar itens algumas vezes.

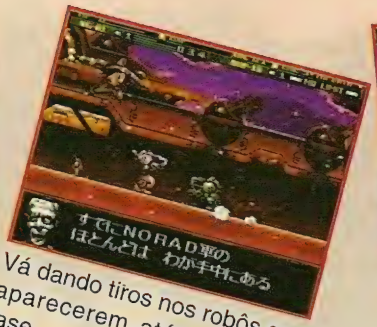
Para ficar mais seguro, segure a defesa e só depois que o inimigo atirar, mande bala.



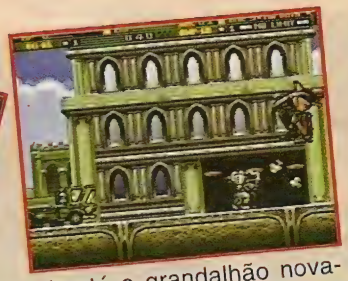
Nos Shops, você pode comprar os itens marcados com "!".



Logo no começo do game você vai ter um encontro com este grandalhão aí.



Vá dando tiros nos robôs que aparecerem até passar de fase.

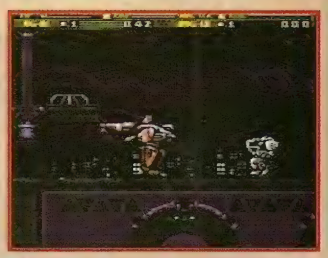


Aí está o grandalhão novamente, desça a bala nele até ele fugir.

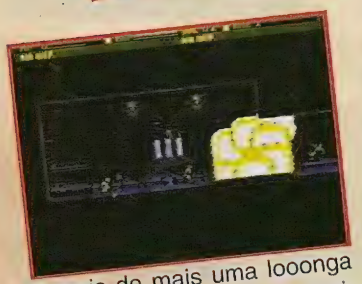
Nesta parte, basta ficar desviando das bombas que caem.

Depois de mais algumas batalhas você terá acesso à fábrica.

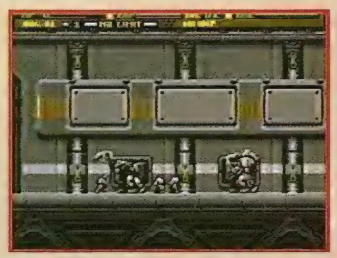
Aqui você terá um encontro com estes carinhas.



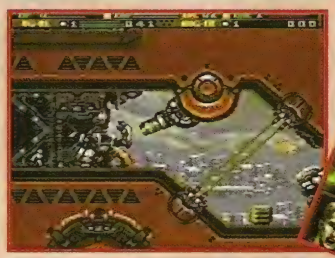
Depois de uma conversinha, você vai encontrar este robô novamente, mas desta vez não precisa lutar com ele.



Depois de mais uma looonga conversa, você acaba na prisão, mas a garota loira resolve tudo com uma bomba.



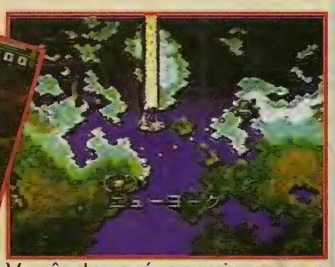
Siga a loirinha para conseguir seu robô de volta.



Inimigos novos no pedaço, detone-os para conseguir mais grana e experiência.

Depois de uma breve caminhada você chega na nave da loirinha.

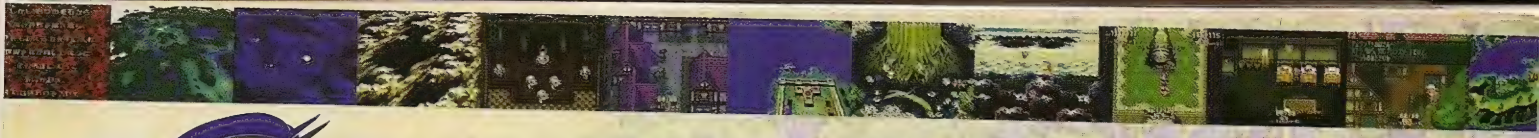
Agora, com um novo veículo, você terá acesso a outros continentes.



Você deverá seguir para o Quartel General.

Depois de uma reunião com os seus superiores, aproveite para comprar uns itens novos no Shop.

Mais três novos continentes estão à sua disposição.



Secret of Mana 2

MAIS SQUARE NO SEU SUPER NES

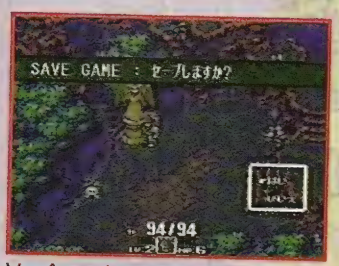
Secret of Mana 2 não é exatamente um lançamento, o game já saiu há algum tempo no Japão e como o game é arrasador, merece um destaque especial. Lá no Japão o game se chama Seiken Densetsu e sua primeira versão saiu para Game Boy, mas esta primeira versão nunca foi convertida para o mercado americano, depois, a Square lançou Seiken Densetsu 2 para Super Famicom, que chegou nos States com o nome de Secret of Mana e, finalmente, Seiken Densetsu 3 saiu para Super Famicom no Japão e seria equivalente ao Secret of Mana 2 nos States apesar do game ainda não ser lançado na terra do Tio Sam (e provavelmente nem será lançado).

Desta vez o game possui 32 mega de memória, o que proporciona gráficos deslumbrantes, som apavorante e um nível de detalhes realmente impressionante. Enquanto você caminha, dá para ver os diferentes períodos do dia, o entardecer, a noite, o sol aparecendo novamente de manhã e assim por diante.

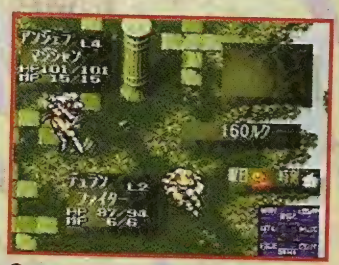
Você escolhe 3 dos 6 personagens diferentes, cada um com características bem particulares e a história muda conforme os personagens que você escolher. Você deve escolher o personagem principal e mais dois que vão acompanhá-lo, os outros vão aparecer para ajudá-lo em alguns momentos.

O sistema de batalhas também mudou, agora seus personagens empunham a arma somente quando houver inimigos por perto e quando você detona todos os inimigos do pedaço aparece a mensagem "Win" e você pode até ganhar baús com itens.

Quem já se deliciava com Secret of Mana, agora poder delirar com esta continuação de arrasar, com a qualidade Square.



Você pode salvar o seu progresso nas estátuas. A estátua dourada ainda recarrega completamente o HP e MP de seu grupo.

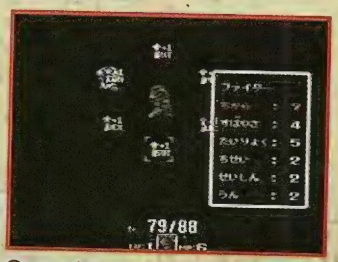


O menu principal é dividido em 9 submenus que você muda com o direcional, aperte Select para trocar de personagem.

Como em qualquer game da Square, não poderia deixar de ter efeitos em Mode 7.

O sistema de batalha é bem melhor do que no primeiro game.

Após vencer uma batalha, não saia correndo, talvez apareça um baú com um bom item.



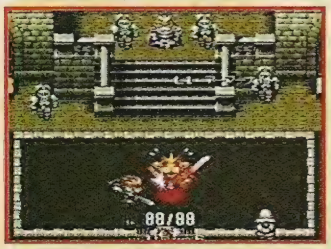
Quando o seu personagem sobe de nível, você pode escolher um bonus para uma das seis características. Aumente os atributos principais de seu personagem.

Esta é a tela onde você escolhe quais serão os seus personagens. Confira o nome de cada um.

SUPER NES			
SECRET OF MANA 2			
SQUARE		32 MEGA	
RPG		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	94	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	92	DIFICULDADE	84
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	92

CRÍTICA

O game relembra a diversão da versão para Super NES, mas com gráficos de cair o queixo e jogabilidade maravilhosa.



Começando com Duran, você terá que enfrentar um inimigo na arena logo no começo do game.

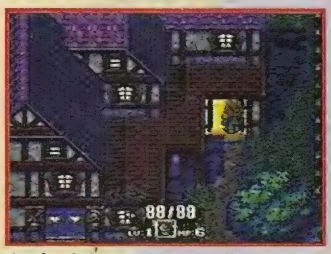
Duran
Guerreiro
17 anos

Após a batalha, Duran relembra alguns fatos do seu passado.

Agora você terá que enfrentar este cara, mas não adianta, seus golpes não o acertam e ele acaba te detonando.

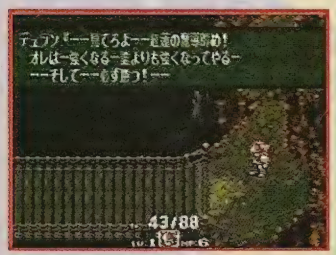
Compre varías balas no Iten Shop, este item é barato e recupera 100 HP.

Depois de tagarelar com todos, fale com este velho no segundo andar da casa ao norte.

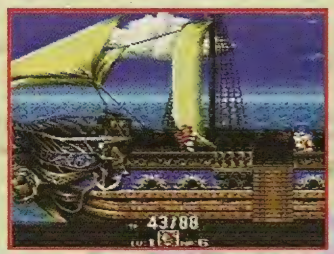


Após falar com o velho, entre nesta casa e pegue o baú no segundo andar.

Agora você deve entrar no castelo e falar com o Rei.



Sai da vila e detone alguns inimigos até chegar nesta ponte, aqui Duran se despede e parte para a sua aventura.



Agora você está em uma nova cidade, fale com todos do pedaço.

Charlotte
Clériga
15 anos

Angela está puxando um ronco no Inn, mas ainda não é hora dela entrar no grupo.

Durante o game você encontrará os personagens que você não escolheu. Aqui, Duran encontra Hawkeye.

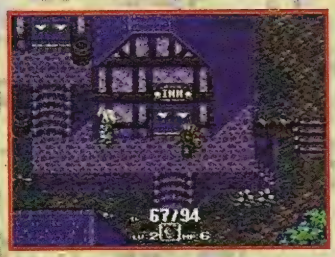
Vá para o Inn e durma só até o anoitecer, para isso, escolha a primeira opção e depois a segunda.

À noite você já pode sair da cidade que os guardas não estarão vigiando a saída.

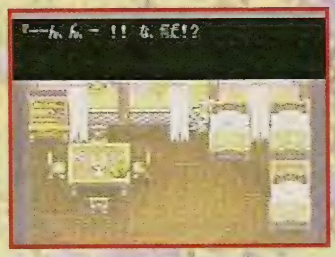
Hawkeye
Ladrão
17 anos

Dicas

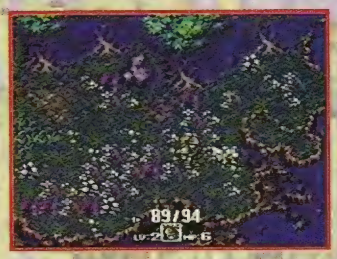
Para formar um grupo bem equilibrado, escolha Angela, Charlotte e algum outro personagem à sua escolha, pois Angela tem magias de ataque, ótimas para detonar os chefes e Charlotte tem magias de cura, boas para aquelas horas de perigo. Nós jogamos com Duran, Angela e Charlotte, portanto algumas estratégias só são válidas para este grupo, mas a maioria é igual para todos. Quando um personagem sobe de nível, você pode escolher um bonus para uma das 6 características, aumente as habilidades principais de seus personagens. Ao chegar em uma cidade nova, converse com todos e dê uma olhada nas lojas de armas e armaduras para ver se tem algum equipamento novo, veja também a loja de itens para renovar o seu estoque e durma nos Inns para se recuperar e salvar o seu progresso. Sempre carregue itens para recuperar HP e reviver personagens. Há uma barra ao lado de seu HP que vai enchendo conforme você detona os inimigos, quando esta barra estiver cheia, segure o botão B para aplicar um ataque detonante, use esta manha direto com os chefes. Você pode usar as magias de um personagem que você não está controlando, basta ativar o menu de itens com o botão X, depois apertar L ou R para ativar o menu do personagem desejado, apertar ↓ ou ↑ para ativar o menu de magias e escolher a magia que você quiser, assim você pode detonar os inimigos com magias poderosas enquanto cura um personagem com uma magia para recuperar HP e ainda continua detonando os inimigos com os ataques do personagem que você controla. Em algumas situações você deve usar um dos espírito para poder progredir. Após detonar todos os inimigos no local em que você está, vai aparecer a mensagem "Win", fique parado por alguns instantes para ver se aparece algum baú com itens.



Nesta outra cidade, vá para o Inn e durma novamente.



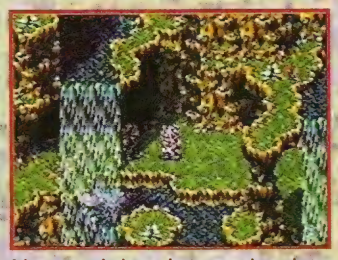
Durante o seu tranqüilo sono, uma luz intensa passa pela cidade, siga-a.



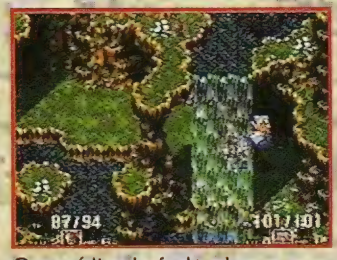
Você acaba descobrindo que a estranha luz era uma fadinha e ganha o seu primeiro espírito.

Voltando para a cidade você descobre que algo terrível aconteceu e acabou com tudo.

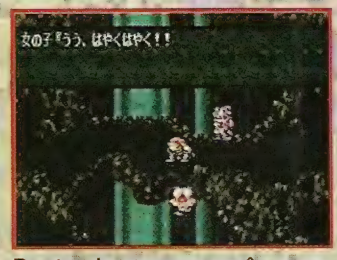
Angela
Maga
19 anos



No caminho das cachoeiras você encontra Angela, que finalmente entra no seu grupo.

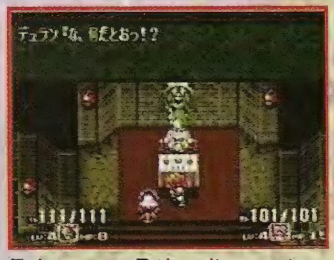


O espírito da fada abre a passagem para a caverna, que antes estava bloqueada.



Dentro da caverna você encontra Charlotte em perigo, ela também entra para o seu grupo.

Na próxima cidade, Charlotte deixa o grupo na entrada do castelo.

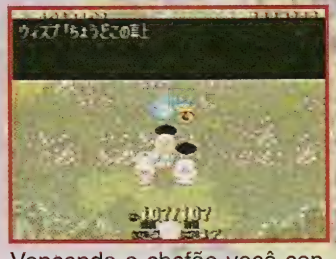


Fale com o Rei, volte para pegar Charlotte e siga na direção da caverna.

Kevin
Lutador
15 anos

Agora você pode passar por este abismo usando o espírito da fada.

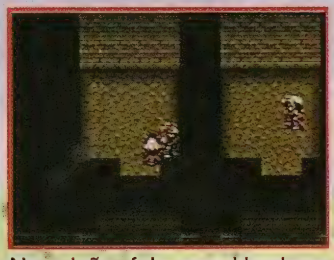
Este é o primeiro chefão, ataque sem parar e não se esqueça de usar itens para recarregar a energia, é bom ter itens para reviver personagens.



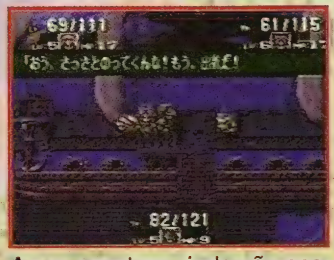
Vencendo o chefão você consegue o segundo espírito, o espiríto do Gnomo.

Na volta, os guardas não deixam você passar e seus personagens acabam caindo no abismo.

Liese
Guerreira
16 anos



Na prisão, fale com Hawkeye para ele tapear o guarda, aproveite para sair correndo.



A sua aventura ainda não acabou, mas daqui pra frente é com você.

Comandos

A	Ataque / Confirmar Escolha
B	Correr / Cancelar Escolha / Usar Ataque Especial
X	Acionar Menu de Itens
Y	Acionar Menu Principal
L segurado	Controlar Segundo Personagem
R segurado	Controlar Terceiro Personagem
Select	Trocar de Personagem
Start	Acionar Menu de Itens Estocados

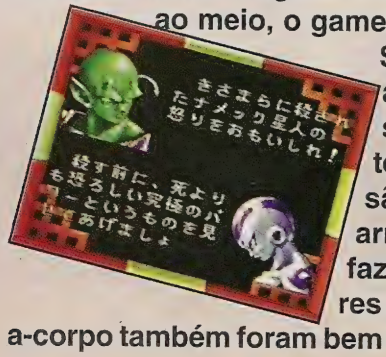
DRAGON BALL Z
HYPER DIMENSION

OS CARAS DE DRAGON BALL DETONAM MAIS UMA VEZ

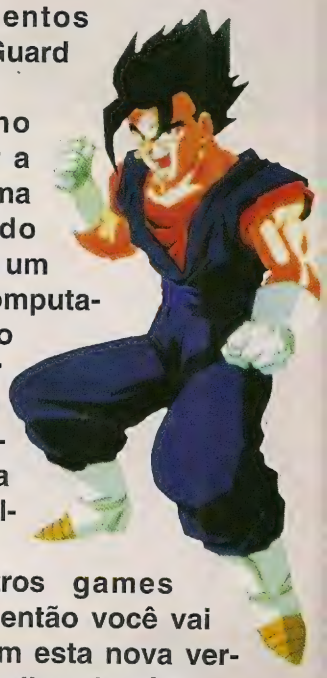
Depois de detonar em Dragon Ball Z, arrasar em Dragon Ball Z 2 e estraçalhar em Dragon Ball Z 3, chegou a vez de animalizar em Dragon Ball Z Hyper Dimension, o mais novo game de luta da Bandai para Super NES.

Nos games anteriores você podia escolher um montão de personagens diferentes, mas em DBZ Hyper Dimension só há dez lutadores disponíveis. Em compensação o game foi melhorado em tudo.

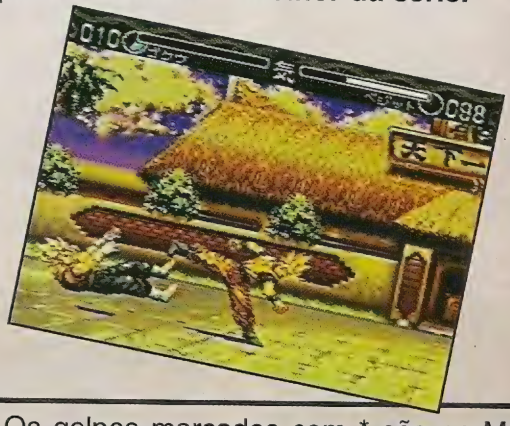
O esquema de luta não é mais aquele em que você se distanciava do seu oponente, a tela se dividia ao meio e você mandava ver nos super raios que detonavam os inimigos. Tá certo que era bem divertido, mas agora o esquema é: mais técnica, menos magias. A tela não se divide mais ao meio, o game agora está mais para Street Fighter. Você ainda conta com os super raios detonantes, mas agora eles não são as suas principais armas, agora você pode fazer combos arrasadores e os golpes de corpo-a-corpo também foram bem incrementados. O sistema de combos é super legal, bem livre, tornando fácil a criação de combos devastadores. Além disso há novos elementos como o 3D attack e o Guard Cancel.



Você pode jogar no Story Mode, para curtir a história do game entre uma luta e outra, no modo versus, para lutar contra um amigo ou enfrentar o computador, no modo torneio, no qual você pode montar seu próprio torneio com até oito jogadores e também tem um modo para você treinar combos e golpes livremente.



Se você já curtia os outros games da série Dragon Ball Z, então você vai simplesmente delirar com esta nova versão, que é realmente a melhor da série.



Obs.: Os golpes marcados com * são os Meteor Attacks e só podem ser feitos com a energia vermelha. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

Comandos

A ..... Magia Simples
X ..... Anula Magia Simples
B ..... Chute
Y ..... Soco
Y + B ..... Recarregar Energia
→ + X ..... Arremesso
L ou R segurado + ← ou → .....Correr

SUPER NES				
DRAGON BALL Z: HYPER DIMENSION				
BANDAI		24 MEGA		
LUTA		1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE		94
MÚSICA	80	DIFICULDADE		83
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE		92
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL		88

CRÍTICA

Apesar de ter apenas 10 personagens, esta versão é a melhor da série Dragon Ball Z para Super NES.

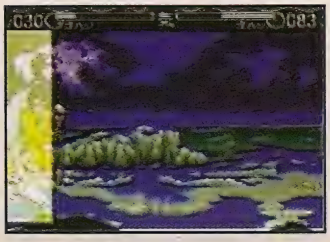
Gotenks

Head Sliding
↘ + Y
Omae nanka "The End"
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y (após acertar o Head Sliding)
Rolling Thunder Uppercut
← ↙ ↓ ↘ → + Y
Inoshishi Attack
↓ ↘ → + Y
Diving Head Butt
→ ↓ + Y (no ar)
Ultra Head Butt
L + R + Y
Renzoku Energy Dan
↓ ↘ → + A
Renzoku Shine Shine Missile
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A
Kantsuu Energy Dan
→ ← → + A (no ar)
Kikou Ha
← ↙ ↓ ↘ → + A
Super Ghost Kamikaze Attack
↓ ↙ ← → + A
***Renzoku Super Donuts**
→ ← ↙ ↓ ↘ → + Y

Piccolo

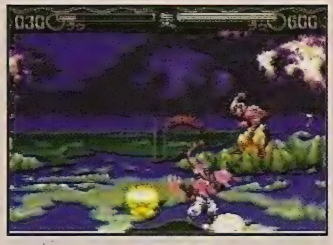
Mystic Attack
→ ↓ ↘ + Y ou B
Mystic Blow
← ↙ ↓ ↘ → + Y
Bukuukyaku
→ ↓ + B (no ar)
Sonic Kick
L + R + B
Yuudoo Energy Dan
→ ↓ ↘ + A
Kaikou Ha
← ↓ ↙ + A
Gekiretsukoudan
← ↙ ↓ ↘ → + A
Makankousappo
↓ ↙ ← → + A
***Cho Bakuretsu Ken**
→ ← ↓ ↑ + Y (de perto)

Son Gohan



Knee Slasher
(c) ← → + B
Zankuukyaku
(c) ↓ ↑ + B
Dash Uppercut
→ + Y
Bakuretsu Punch
(c) ← → + Y
Bukuukyaku
→ ↓ + B (no ar)
Triangle Illusion
L + R + B
Renzoku Energy Dan
↓ ↘ → + A
Masenkou
← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha
↓ ↙ ← → + A
***Bakuretsu Rush**
→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

Boo



Kouchuufuyuu
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y (no ar)
Rolling Tackle
← ↙ ↓ ↘ → + Y
Downward Ki Breath
→ ↓ + B (no ar)
Foot Shoot
↓ ↙ ← + Y ou B ou A
Forward Ki Breath
→ ↓ + Y (no ar)
Whip Attack
↓ ↘ → + Y
Stretch Punch
→ + Y
Metamorph Boo Attack
L + R + Y
Kantsuu Energy Attack
→ ← → + A
Boo Ban
← ↙ ↓ ↘ → + A
Power Ball
↓ ↙ ← → + A
***Boo Smasher**
← → ↓ ↑ + Y

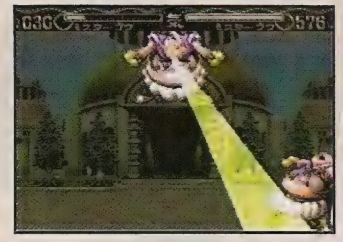
Vegetto

Heel Shoot
→ + B
Vegetto Combo
→ ↘ ↓ ↙ ← + B
Dash Elbow
↓ ↘ → + Y
Double Slash Down Kick
→ ↓ + B (no ar)
Juggling Kick
↙ ↗ + B
Shooting Kick
L + R + B
Kakusan Energy Dan
↓ ↙ ← + A
Big Bang Attack
← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha
↓ ↙ ← → + A
***Gyarric Meteo**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + Y

Cell

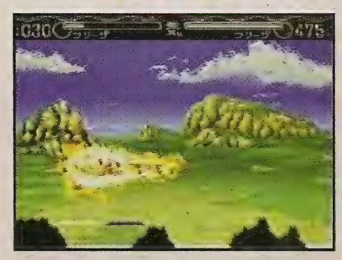
Power Attack
← ↙ ↓ ↘ → + Y
Cell Jr. Attack
→ ← → + B
Cell Combo
↓ ↘ → + Y
Levitation Slicer
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y
Negative Arrow
→ ↓ + Y (no ar)
Energy Release
→ ↘ ↓ ↙ ← + B
Giga Shoulder
L + R + Y
Katsuu Energy Dan
→ ← → + A
Kamehame Ha
← ↙ ↓ ↘ → + A
Cho Kamehame Ha
↓ ↙ ← → + A
***Giga Cell Combination**
→ ← → ← → + Y
***Giga Burn**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + Y

Mr. Boo

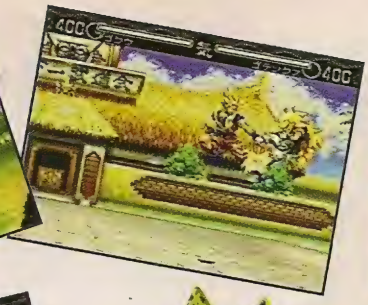


Hip Press
↓ + B (no ar)
Planet Attack
(c) ← → + Y
Hip Flip
↓ ↘ → + Y (durante o Planet Attack)
Power Salute
(c) ↓ ↑ + Y
Tornado Hip
(c) ← → + B
Become Candy
(c) ↓ ↑ + B
Flying Bomber
L + R + B
Kakusan Energy Dan
↓ ↙ ← + A
Boo Bomb
← ↙ ↓ ↘ → + A
Mightness Bomber
↓ ↙ ← → + A
***Boo Buster**
↓ ↘ → + Y + B

Freeza

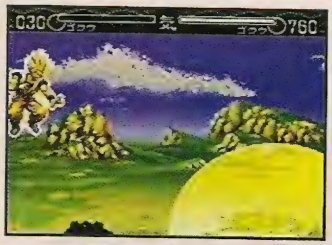


Kishin Ha
→ ↓ ↘ + Y
Evil Energy
↓ ↙ ← + B (no ar)
Freeza Cutter
↓ ↙ ← + Y
Bomb Grip
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y (de perto)
Jyasenkou
→ ↓ + B (no ar)
Double Leg Kick
L + R + B
Yuudou Kienzan
→ ↓ ↘ + A
Ground Fireball
← ↓ ↙ + A
Death Ball
← ↙ ↓ ↘ → + A
Jyubaku Ha
↓ ↙ ← → + A
***Freeza Rush**
↓ ↙ ← + Y + B



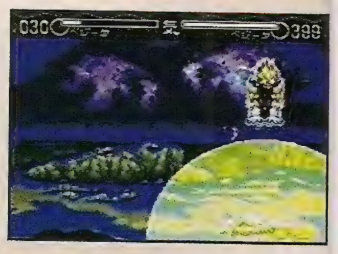
Este é o menu principal. A primeira opção é o Story Mode, seguida pelo Vs. Mode, Group Battle, Training e Options.

Son Gokou

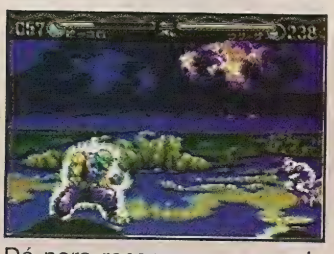


Jump Knee Lift
→ ↓ ↘ + B
Gekiretsurenkyaku
← ↙ ↓ ↘ → + B
Double Kick
→ + B
Dash Punch
↓ ↘ → + Y
Shunkanidou
← ↓ ↙ + Y ou B
Abisegeri
↓ ↙ ← + B
Slash Down Kick
→ ↓ + B (no ar)
Side Slash
L + R + B
Dantsuu Energy Dan
→ ← → + A
Kamehame Ha
← ↙ ↓ ↘ → + A
Cho Kamehame Ha
↓ ↙ ← → + A
***Level 3 Meteo Smash**
← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Y

Vegeta

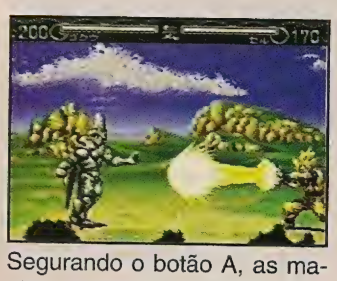


Super Dash
↓ ↘ → + B (até 4 vezes)
Dashing Bomb
← ↙ ↓ ↘ → + Y
Knee Attack
→ ↓ ↘ + B
Jumping Bomb
↙ ↗ + Y
Bakuhatsu Ha
↓ ↑ + Y
Ki Release
↓ ↙ ← + Y (no ar)
Driving Elbow
L + R + Y
Renzoku Energy Dan
↓ ↘ → + A
Air Renzoku Energy Dan
↓ ↙ ← + A (no ar)
Big Bang Attack
← ↙ ↓ ↘ → + A
Final Flash
↓ ↙ ← → + A
***Gyarric Gun Fire**
↑ ↓ + Y (de perto)



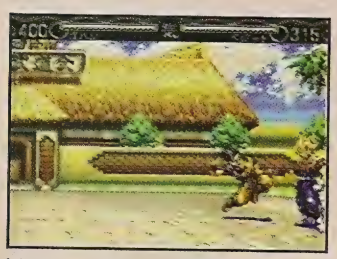
Dá para recarregar a energia segurando Y+B, mas demora um tempão e você fica bem vulnerável.

O game também tem Guard Cancel, basta fazer o comando de um golpe no momento da defesa.

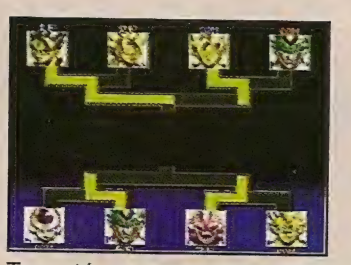


Segurando o botão A, as magias especiais ficam mais poderosas.

Nas batalhas aéreas você pode direcionar seus golpes com ↑ ou ↓.



Você pode mudar de plano e atacar com L+R+Y ou L+R+B, dependendo do personagem.



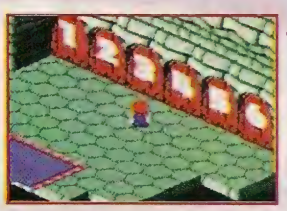
Tem até um modo para fazer seus próprios torneios, chame a galera e detone.

Você pode mandar o inimigo para outra tela, ↓ ↘ → + X manda para cima, → ← → + X manda para o lado e ↓ ↙ ← + X manda para baixo.

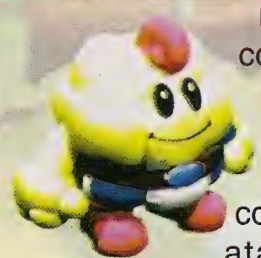
Ao contrário dos outros games da série, DBZ Hyper Dimension possui apenas 10 lutadores.

SUPER MARIO RPG

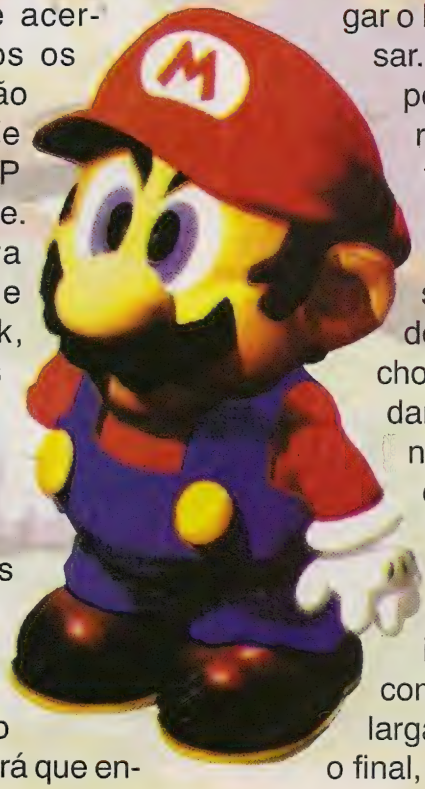
Finalmente, depois de tanto batalhar, você poderá terminar Super Mario RPG. Nas edições anteriores, você ficou sabendo como chegar até a fase final, agora fique com toda a estratégia para passar a última fase e curtir o final do game. Ao serviço.



Já dentro do castelo, você encontrará uma sala com 6 portas, cada uma leva a um desafio diferente, para passar, você terá que passar por 4 delas. Depois de mais algumas batalhas você encontrará a espadona que tomou conta do castelo de Koopa. Detone-a usando técnicas que acertam em todos os inimigos, fica mais fácil se você acabar com o rosto da espada primeiro. Detonando a espada você entra pela boca dela e vai parar numa área nova, onde há mais desafios, mantenha seus personagens com o HP alto e tenha vários itens para recuperar HP, FP e para ressuscitar personagens mortos. O primeiro desafio será Mebius, detone-o usando as técnicas que acertam em todos os inimigos e não se esqueça de recuperar HP constantemente.



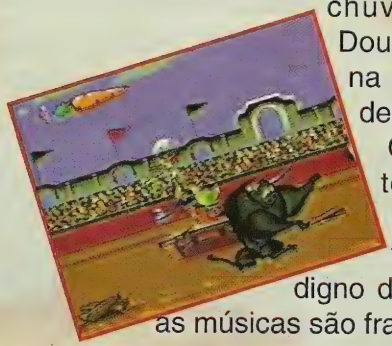
Agora contra Dolt Link e Melter Link, concentre seus ataques em Dolt Link e, derrotando-o, Melter Link foge e se junta a um dispositivo, detone-o com golpes normais recarregando HP sempre que necessário. Já dentro da fábrica, você terá que enfrentar mais um chefe que vem com um gerador, detone-os com golpes normais tomando cuidado com os ataques do gerador. Agora sim você terá o verdadeiro encontro com o chefão final do game, Kadioth. Vá com Mario, Geno e a princesa Peach, é bom também ter um bom estoque de itens para esta batalha final. Detone primeiro a máquina do lado esquerdo da tela, depois os capangas do chefão e por último o barbudo em pessoa. Não se esqueça de recarregar o HP constantemente, você vai precisar. O barbudo é super forte e demora para ser derrotado. Derrotando o chefe, você vai ter que encarar a sua segunda forma. Concentre todos os seus ataques no corpo do bicho, até detonar, aí é só mandar ver ataques normais na cabeça dele e recuperar HP direto, faça isso até detonar (e vai demorar muito para isso). Detonando com o cabeçudo, é só largar o joystick e curtir o final, você merece.



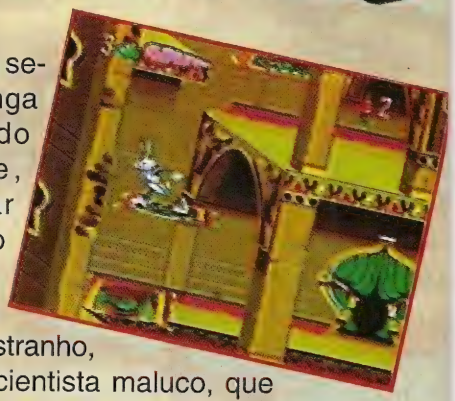
PERNALONGA E SUAS CONFUSÕES NO MEGA

Bugs Bunny in DOUBLE TROUBLE

Quem gostou de Rabbit Rampage, o game do Pernalonga para o Super NES, e esperava um game do mesmo nível para o Mega, pode tirar o cavalinho da chuva, Bugs Bunny in Double Trouble surpreende na primeira olhada, mas decepciona na segunda.

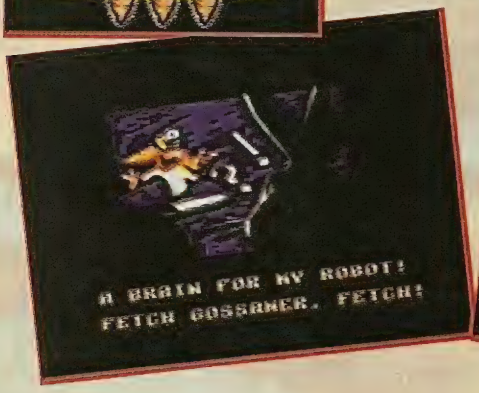


O game é super bonito, com gráficos bem desenhados e cores fortes, mas o som é digno de um Master System, as músicas são fracas e os efeitos sonoros ridículos. A jogabilidade até que se salva, mas também não é grande coisa. O esquema de jogo é muito repetitivo e enjoa rápido, decepcionante.

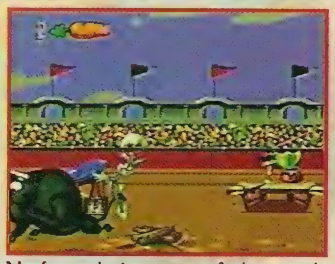


A história é a seguinte, Pernalonga estava dormindo traqüilamente, após atormentar Patolino e Elmer o dia inteiro, e começou a sonhar com um castelo estranho, e encontrou um cientista maluco, que queria tirar o cérebro do pobre coelho para colocar em um monstro idiota. Fugindo do cientista maluco, Pernalonga acaba descobrindo um monitor que o transporta para locais bem estranhos. Agora você deve ajudar Pernalonga a passar por várias fases e escapar deste pesadelo.

Se você estava com saudade de um lançamento para o Mega, experimente Bugs Bunny in Double Trouble, mas você pode se arrepender muito.

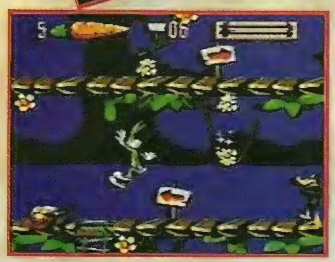


MEGA			
BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE			
SEGA		N/D	
AVENTURA		1 JOGADOR	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	83
MÚSICA	64	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	57	ORIGINALIDADE	62
DIVERSÃO	68	CLAS. FINAL	70
CRÍTICA			
Só compensa pelos gráficos, o game não é muito divertido e o som tá mais para um Master System.			



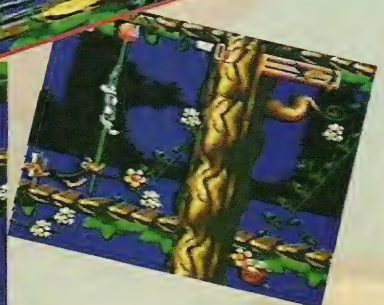
Na fase do touro você deve cair com as dinamites para abrir os buracos no chão.

Dentro da caverna dos leões, você deve coletar os itens para fazer uma armadilha para o touro.



Nesta fase, você deve fazer Patolino passar pelas placas com a cara de Pernalonga.

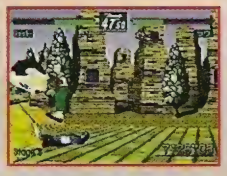
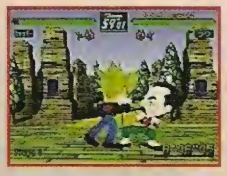
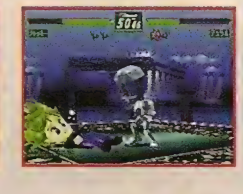
Você escolhe as fases aqui neste monitor.

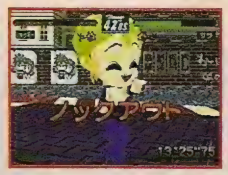


Comandos	
A	Arremessar / Usar Itens
B	Pulo
C	Correr / Ativar Alavancas

Dicas

Na fase Duck Rabbit Duck, você deve atrair Patolino para as placas com a cara de Pernalonga para que elas fiquem com a cara de Patolino e Elmer pense que é temporada de caça aos patos. Em Bully for Buggs, pule nas costas do touro para ele mandar Pernalonga para cima, segure uma dinamite e caia com ela nas madeiras que tampam os buracos do chão, já no subterrâneo, prenda os leões nas jaulas e colete os itens para fazer uma armadilha para o touro. Na fase Hare-Abian Nights, colete as três lâmpadas para libertar o Gênio e conseguir uma passagem de volta para o castelo. Agora em Haunted Hare, vasculhe o castelo para achar o laboratório do cientista maluco. Detone o cientista e seu monstro doido. Em Spaced Out Bunny você terá que ganhar uma corrida espacial contra Marvin, o Marciano, alguns asteróides dão Power-Ups, outros podem acabar com a sua alegria. Na fase Mad as a Mars Hare, escape de todos os obstáculos e também de Marvin para se dar bem. Em Hareway to the Stars, encontre Marvin, resgate o Modulador Espacial Illudium Pew-36 e inverta o raio de Marvin.



JEFFRY & CIA. VOLTAM À INFÂNCIA MAS CONTINUAM DANDO PORRADAS

Virtua Fighter Kids

Depois do sucesso de Virtua Fighter 2, a Sega resolveu lançar uma versão escrachada do game, é Virtua Fighter Kids.

O game é basicamente um Virtua Fighter 2 voltado para crianças. Os lutadores e golpes são exatamente os mesmos, mas desta vez numa versão Kids, com uns cabeções enormes.

Mas as diferenças não param por aí, a apresentação e os finais estão muito mais arrasadores. Graças aos cabeções enormes, os lutadores têm várias expressões diferentes, o que torna o game bem mais divertido.

Você pode optar por jogar o game no modo Normal ou Kids, no primeiro você joga exatamente como em VF2, já no segundo, você pode detonar o oponente apenas apertando um botão várias vezes seguidas, ou seja, apenas para os mais pequenininhos, que ainda estão aprendendo a jogar. Os cenários também estão com um Look mais infantil. As músicas foram remixadas e estão ainda melhores. As vozes são as mesmas de VF2, mas foram aceleradas e o tom foi mudado para fazer vozes de crianças.

O game, logicamente, é voltado para os jogadores mais novinhos, mas os marmanjões também vão curtir bastante esta nova versão de Virtua Fighter.

Dicas

No modo Kids, o game fica bem mais fácil de jogar, apenas apertando o botão B várias vezes, o computador faz combos animais por você, dá para detonar os inimigos fácil, fácil, além disso ainda tem um replay quando você consegue dar um golpe arrasador. Você pode anular um arremesso comum apertando P + G (A + B) no exato momento em que o inimigo arremessá-lo, é bem difícil, mas não impossível. Para ver o replay da luta em câmera lenta, aperte e fique segurando os botões A + B + C, imediatamente após vencer a luta e antes de iniciar o replay. Para mudar a roupa de seu lutador, segue ↑ enquanto escolhe o personagem na tela de seleção. Para mudar a pose de vitória do seu lutador, aperte e segure A, B ou C imediatamente após a vitória, há também uma pose especial para vitórias com Perfect. Para jogar com Dural, o último Boss do game, vá para a tela de seleção de personagens e, com o cursor sobre Akira (ou sobre Lion para o segundo jogador), aperte rapidamente ↓ ↑ → ← + A ou ↓ ↑ ← → + A para jogar com Golden Dural. Dural combina golpes de todos os lutadores do game.

SATURN			
VIRTUA FIGHTER KIDS			
SEGA	CD		
LUTA	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	96	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	90	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	94	ORIGINALIDADE	94
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	94

CRÍTICA

Esta não é só uma versão alterada de Virtua Fighter 2, o game ficou bem mais divertido e fácil de jogar.

Shun

Golpes

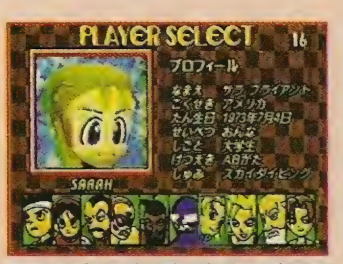
Ousougeki: ←+P
Rensaigakushu: →+P
Hitenhougeki: ↗+P
Chubusoutenkyaku: →→+K
Senshi: ↗+K
Honshinrenkyaku: ←+K+G
Senpusoutai: K+G (abaixadao)
Zabantentsu: ↓↓
Saikeikyaku: K (depois de Zabantentsu)
Renpusoutai: ↓+P+K, K, K (depois de beber)
Tentouritsu: ↘↓↙
Toushinrenkiaku: K (depois de Tentoritsu)
Tanhichougeki, Soushu: K+G, P
Haisenchu: ↙+P
Tenshisouchushou: P+K
Haitourensenkyaku: ↙↙+K
Chouwanryouken: ↓↘→+P
Gyoushintoutai: ←+K
Kobikyaku: ↑+K
Toukyaku: ↓+K+G
Koushinhiushu: ←+G+P
Kousokuhifusshu: ↙+G+P (ou +K)
Kousokusenhi: ↘+G
Tenchurakukyaku: ↑+P (com o oponente caído)
Tenchichugeki: ↑+P (com o oponente caído)

Arremessos

Toushinchugbki: P+K+G

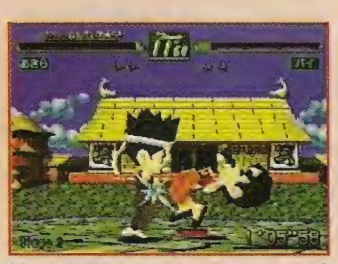
Combos

1: P, K
2: P, P, P
3: ↓+P, →+P
4: ←+P, ↘+K+G
5: ↓+P, →+P, ↗+K
6: ↓+P, →+P, →→+K, ↘+K+G
7: ←←+K, K
8: ←←+P, ↓+K, →+P, ↘+K+G
9: ↓↘→+P, ↗+K
10: ↓+P+K, K, K
11: K, ↘+K, G



A tela de seleção de lutadores tem desenhos bem engraçadinhos.

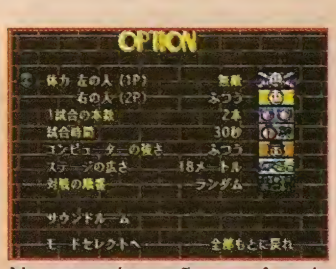
Você pode escolher o modo normal ou Kids. No segundo é bem mais fácil de jogar.



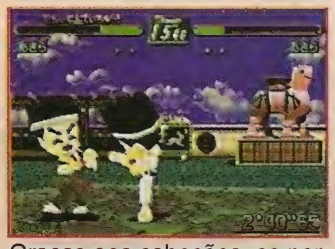
No modo Kids, quando você consegue acertar um golpe animal, aparece um replay instantâneo.

Você também pode jogar com Dural em VF Kids, o truque é o mesmo de VF2.

Esta é a tela do menu principal, cada opção é representada por um desenho.



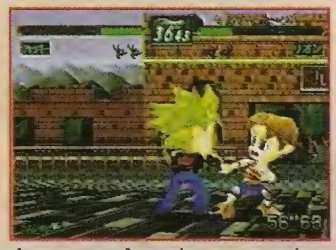
No menu de opções você pode alterar barra de energia, número de rounds, tempo, dificuldade e outras coisas.



Graças aos cabeções, os personagens têm muito mais expressão.

Os golpes e lutadores são os mesmos de Virtua Fighter 2.

Tem até alguns cenários novos, que aparecem quando você luta contra o mesmo personagem.



Agora você pode se esquivar dos golpes. No modo Kids o computador se esquiva por você.

Wolf

Golpes

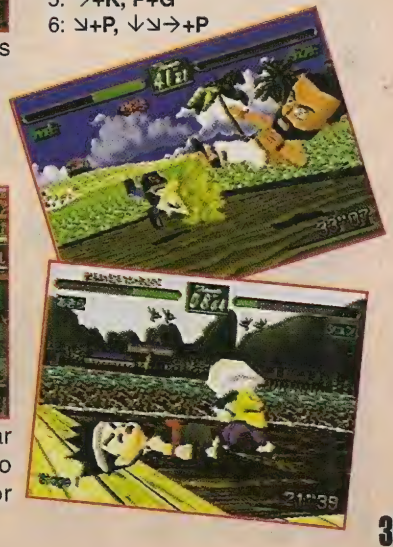
Axe Lariat: →→+P
Sonic Upper: ↘+P
Shouder Attack: ←→+P
Vertical Upper: ↘+P
Knee Blast: →+K
Hammer Kick: P, K
Drop Kick: ↗+K
Neck Cut Kick: K+G
Flying Kneel Kick: →→+K+G
Front Roll Kick: ←→+K+G
Level Block Chop: ←+P
Elbow Pat: ←+P+K
Rolling Sobat: →+K+G
Body Blow: →+P
Dragon Screw: ↙+P (contra chute médio)
Low Drop Kick: →↓+K
Elbow Smash: P, P, →+P
Reverse Sledghammer: ↓→+P
Double Arm Suplex: ↙+P+K+G (com o oponente abaixado)
Tiger Diver: ↘+P+K+G (com o oponente abaixado)
Side Suplex: ↓+P+G
Somersault Drop: ↑+K (com o oponente caído)
Elbow Drop: ↘+P (com o oponente caído)

Arremessos

Bodyslam: →+P
Giant Swing: ←↙↓↘→+P
Steiner Screwdriver: ↘↘+P+K
Frankensteiner: ↗+K+G
Dragon Suplex: P+K+G (por trás do oponente)

Combos

1: P, P, P, →+P
2: P, P, P, ↘+K
3: →+K, ↘+K
4: →+K, ↗+K
5: →+K, P+G
6: ↘+P, ↓↘→+P



Jacky

Golpes

Spinning Back Knuckle: ←+P
Elbow Spin Kick: →+P, K
Spinning Arm Kick: ←+P, K
Somersault Kick: ↖+K
Rising Elbow: →+P
Double Spin Kick: K, K
Double Spin Knuckle: ←+P, P
Spinning Kick: K+G
Leg Slicer: K+G (abaixado)
Double Punch Snap Kick: P, P, K
Knee Kick: →+K
Toe Kick: ↓+K
Dash Hammer Kick: →→+K
Punch Spin Kick: P, K
Punch Low Spin Kick: P, ↓+K
Spinning Low Spin Kick: ←+P, ↓+K
Slant Back Knuckle: ↙+P
Slant Low Spin Kick: ↙+P, ↓+K
Elbow Spin Kick: P, P, →+P, K
Jab Straight Back Knuckle: P, P, ←+P
Elbow Combo: P, P, →+P
Lightining Kick: ↓+P+K, K, K, K, K
Beat Knuckle: P+K
Middle Spin Kick: ←→+K+G
Side Hook Kick: ←+K
Smash Hook: ↘+P
Spinning Low Spin Kick: K+G, ↓+K+G
Knee Strike: →←+P+K
Sway Hook: G, P
Spinning Slant Back Knuckle: ←+P, ↙+P
Soccer Ball Kick: ↘+K (no oponente caído)

Arremessos

Neckbreaker Drop: →→+P

Combos

1: P, K
2: P, P, →+P, ↖+K
3: ←+P, ↓+K
4: ↙+P, G, ↖+K
5: ←←+P, ←+P, ↓+K
6: ↓+K, →→+K
7: ↓+K, ↖+K
8: K+G, ↓+K+G
9: →+K, P, K
10: →+K, ↖+K
11: ←←+K, ↓+K

Sarah

Golpes

Ilusion Kick: ↘+K, K
Double Joint Pat: →+P, K
Somersault Kick: ↖+K
Mirage Kick: ↘+K, K, K
Dash Knee: →→+K
Leg Slicer: K+G (abaixado)
Jackknife kick: ↓+K
Punch Sidekick: P, ↓+K
Rising Knee: ↓→+K
Jackknife Kick Side: ↓+K, K
Double Step Knee: →+K, ↘+K
Hight Kick Straight: K, P
Double Spin Kick: ↓←+K, K
Double Kick: ←+K
Tornado Kick: ↗+K+G
Side Hook Kick: ↙+K+G
Snap Back Knucle: ↘+P
Spining Kick: K+G
Round Kick: ↑+K
Step Round Kick: ↗+K
Sway Smash: ↙+P
Soccer Ball Kick: ↘+K (Com o oponente caído)

Arremessos

Neckbreaker Drop: →→+P

Combos

1: P, P, P, ↑+K
2: P, P, P, ↖+K
3: P, P, P, ↑+K
4: ↓+K, K
5: ↗+K, ←+K
6: ↓+P, ←+K, K, ↓+K, K
7: ←←+K, P, P, P, K

Jeffry

Golpes

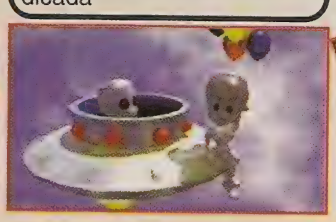
Elbow Upper: →→+P, P
Toe Kick Hammer: ↓+K, P
Dash Elbow: →→+P
Vertical Upper: ↘+P
Double Upper: ↘+P, P
Elbow Hammer: →+P, ←+P
Knee Attack: →+K
Toe Kick: ↓+K
Knuckle Kick: P, K
Head Attack: →+P+K
Stomach Crush: ↙→+P+K
Hip Attack: P+K+G
Hell Stab: ↓+P+K
Elbow Stamp: ←→+P
Kenka Kick: →→+K
Heel Attack: →↓+K
Elbow Attack: ←↘+P
Stomping: ↘+K (com o oponente caído)
Powerbomb: ↘+P+K+G (com o oponente caido)
Iron Claw: ↓+P (com o oponente caído)
Machinegun Knee Lift: ↓→+K (com o oponente caido)

Arremessos

Body Lift: ←+P+G
Splash Mountain: ↘↘+P+K
Front Backbreaker: ←→→+P+K+G
Triple Head Butt: ←→+P+K, →+P+K, →+P+K

Combos

1: →+K, P, K
2: →+K, ←↘+P
3: →+K, ↓+P+K
4: →+K, ↗+K
5: →+K, →→+K
6: ↓+K, P
7: ↓+K, ↘→+P+K+G



Kage

Golpes

Ryueikyaku: →→+K
Suishageri: ↖+K+G
Kaitenjisurikyaku: ←↙↓↘→+K
Koutenjisurikyaku: →↘↓↙←+K
Hijiuchi: →+P
Tsumujigeri: K+G (abaixado)
Fushinhizageri: ↓→+ K
Senpugeri: ↖+K
Hagasane: P, K
Resshoukyaku: P, P, K
Sandan Urageri: P, P, P, K
Sandan Fujinkyaku: P, P, P, ↖+K
Rairyuhishoukiaku: →+P+K+G
Gen'you: ←+K+G
Rakusenjin: ↓←+P+K, P+K
Risenjen: ←→+P+K, P+K
Jibashiri: ←↙↓+K
Hagaryu: →→+K+G
Kotegaeshi: ↓+P (contra soco alto)
Fusenjin: ↓+P+K, P+K
Sokudan: ↙+P
Sarani Zenten: ←↙↓↘→+P
Sarani Kaitenjisuikiaku: ←↙↓↘→+K
Sarani Rairyuhishoukyaku: ←↙↓↘→+P+K+G
Kakato'otoshi: ↘+K (com o oponente caído)
Sokuten: ←+G

Arremessos

Katanagasumi: P+K+G
Kagegasumi: ←→+P
Kaenrabu: ←+P

Combos

1: ↓+P, →+K
2: ↓+P, →+P+K, P+K
3: ←←+P+G, P, P, P
4: ←←+K, ↓+P, P
5: ←+P, ↓↓+K
6: K, →→+K

Legenda de Golpes
G = Defesa (Guard)
P = Soco (Punch)
K = Chute (Kick)
→ = Dar um toque na direção indicada
→ = Segurar na direção indicada

Akira

Golpes

Renkantai: →→+K, K
Rimonschouchu: →→+P
Moukokouhazan: ↓→+P
Tetsuzankou: ←↘+P+K
Jouhoshoushu: →+P
Doppochoushitsu: K+G, solte G
Yakuchouchu: →→→+P
Youhou: ↘↘+P
Byakkosoushouda: ↓←→+P
Gaimonchouchu: G, ←+P (contra socos e chutes)
Haihorichu: G, ↙+P (contra chute médio e ombradas)
Honshintanda: G, ↓+P (contra soco baixo)
Soukahou: ↘+P (com o oponente caído)

Arremessos

Toushinsoutai: P+G
Shin'iha: ↙→+P
Youshisenrin: ←↘+P+K
Daidenhousui: →←→+P+K
Kayko: →+P+G
Honko: ←+P+G
Gekihohonko: ↓+P+G
Shinporiko: ↙+P+G
Junhohonko: ←↓+P+G
Hougekiunshinsoukoshou: P+K+G, ←, ↘+P+K, ↓→+P

Combos

1: P, K
2: ↗+K, →+K
3: ↓+K, ←→+K
4: ↓+K, →+P
5: →→→+P, →→+P
6: →→→+P, ↓+P, ←→+P
7: →→→+P, →→+K, K
8: →→+K, ←→→+P+K
9: G, ↓+P, →+P
10: G, ↓+P, ←→+P
11: G, ←+P, →→+P+K
12: ←+P+G, →→+P+K
13: ←↓+P+G, →→+K, K
14: P+K+G, P, K
15: P+K+G, ←↘+P+K, ←+P
16: →+P+G, →+K, K

Lion

Golpes

Mabanshu: G, →+P
Senkyutai: ↓↓+K
Sentenkukyaku: ↗+K
Shitsuchisoutai: ↘+K+G
Kousoutai: ↘+K+G (abaixado)
Sen'inshou, Rakugekishou: ↘+P, P
Rakushoukyaku: ↑+P (com o oponente caído)
Hitenrakugekitai: ↑+P (com o oponente caído)
Koushuteishitsu: →+K
Banchu: →+P
Katoutai: ↑+K, K
Soujisenpu: →+P+G
Senshitsupo: →→+P
Soukoushu: ↘+P, P
Tenshinryou'inkyaku: →→+K+G
Touhosoushu: P+G
Touhohaisoushu: ↘+P+G
Taizansoukoushu: ←+P
Tougekishou: ↙+P, P
Zensoutai: K, K (abaixado)
Zensoutai, Katoutai: K, K+G (abaixado)
Juchousenshou: ↑+P
Shahoshasousui: G, ↘+P
Shazenho: ↘+G
Shakouho: ↙+G
Sokuten: ↖
Mid-level Side Kick: ↘+K

Arremessos

Hatoushushutai: P+G
Tenshinrenkoushu: →↘↓↙←+P +G
Fushushutai: ←+P+K
Saishasousui: →→+G+P

Combos

1: P, K
2: P, P, P
3: ↓+K, K
4: ↓+K, K+G
5: →+K, P, P, P, ↑+P
6: ←←+P, P, P, P
7: ←←+K, ↓+K, K, ↓+K, K

Pai

Golpes

Senpuga: K+G
Renkantenshinkyaku: P, P, P, ↓+K
Ensenhairyu: ←+P
Rasen'anshou: ←+P (contra chute alto)
Kakyakusenten: ↙+P (contra chute médio)
Ensenshu: K+G (abaixado)
Haitenkyaku: ↖+K
Renkantenshinsoukyaku: P, P, P, ↓+K
Taitourisenkyaku: K
Renkanhaitenkyaku: P, P, P, ↖+K
Renkensenpuga: P, K+G (se o 1º soco acertar)
Renken'ensenshu: P, ↓+K+G (se o 1º soco acertar)
Koutankyaku: →→+K
Koushutai: K
Senchuken: ↘+P
Enjinsenpukyaku: ←+K+G
Hi'enrekkyaku: ↗+K, K
Rikensui: ←←+P
Haishinchuken: ↙+P
Enfurinshou: →+P+K+G (o oponente abaixado)

Arremessos

Tenchitouraku: →↓+P
Senpu'enjin: ←→+P
Toushin'inshou: →→+P+K
Sei'enkatou: ←↓+P+G

Combos

1: P, K
2: ↘+P, →+K
3: ↓+P, K
4: P, P, P, ↖+K
5: P, P, P, K
6: P, P, P, ↓+K
7: ↓+K, K
8: ↗+K, (→+K ou ←+K)
9: →→+P+K+G, P, K
10: ↙+P+G, P, K
11: ↘+K, P, P, P, ↓+K

Lau

Golpes

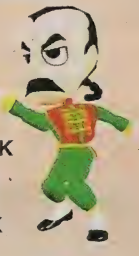
Senpuga: K+G
Shakashou: ↘+P
Shasoushou: ↘+P
Esenshu: K+G (abaixado)
Kokyakukaiten: ↖+K
Chugeki: →+P
Renkantenshinsoukiaku: P, P, P, ↓+K
Taitourisenkyaku: K
Renkanhaitenkyaku: P, P, P, ↖+K
Renkensenpuga: P, K+G (se o 1º soco acertar)
Renken'ensenshu: P, ↓+K+G (se o 1º soco acertar)
Renshousenpuga: ↘+P, K+G (se o 1º soco acertar)
Renshouensenshu: ↘+P, ↓+K+G
Kukokyaku: ↗+K+G
Chisoutai: →↓+K
Toukukosenkyaku: ↗+K
Junpochusou: ↘↘+P
Renkantenshinkyaku: P, P, P, K
Soukensenputai: P, P, K
Toushugeki: ↘+K (com o oponente caído)
Hanshinchugeki: ↙+P

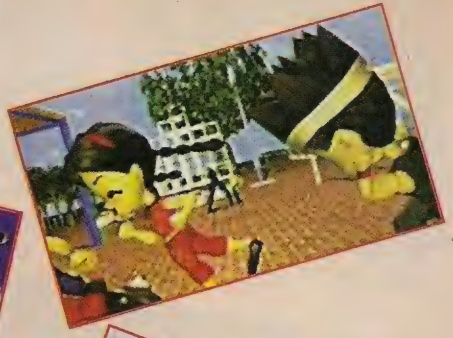
Arremessos

Ryushukatou: ←↓+P+G
Ryushasenten: ←+P
Tenshinha'inshou: ←→+P

Combos

1: P, K
2: ↓+K, K
3: ↓+P, K
4: ↘+P, P, P, P, ↓
5: P, P, P, ↖+K
6: ↘↘+P, P, P, P, K
7: ↗+K, P, P, P, K
8: K, P, P, P, P, K
9: K, P, P, P, ↓+K





Comandos

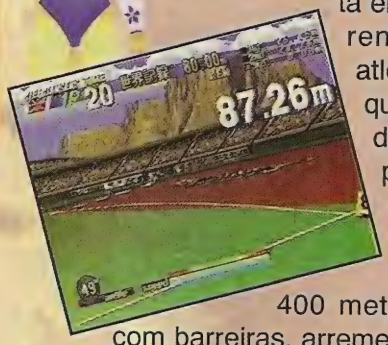
A	Defesa
B	Soco
C	Chute
A + B	Arremesso
↑ + B	Pular no oponente caído
→ →	Correr
← ←	Pular para trás

Obs.: os arremessos devem ser feitos próximo ao oponente. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos.

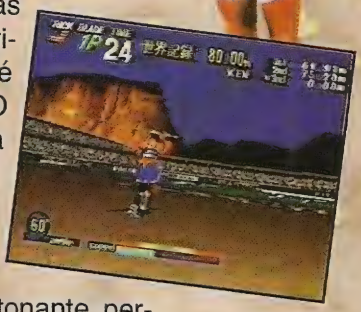
ESPORTES COM GRÁFICOS DE PRIMEIRA NO SATURN

Ainda no pique das olimpíadas, a Sega lança um game de esportes totalmente detonante para o seu 32 bits, é o Decathlete.

Você escolhe entre 8 atletas de várias partes do mundo, cada um é especialista em uma modalidade diferente, com exceção dos atletas dos USA e Japão, que são bons em tudo. São dez provas diferentes para você disputar, 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros livres, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, arremesso de dardo e os longos 1500 metros.

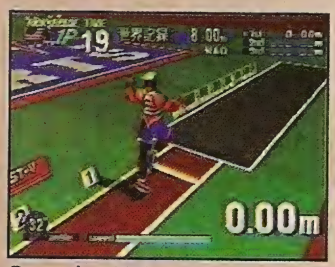


Os gráficos de Decathlete são, sem dúvida nenhuma, os mais bonitos do gênero. Todos os cenários e atletas são em 3D, no nível de Virtua Fighter 2, acredite se quiser. As texturas são bem realistas e a movimentação de cada atleta é simplesmente perfeita. O som também não fica atrás, com músicas que dão aquele clima de "consegui" quando você ganha e efeitos sonoros bem realistas. A jogabilidade é detonante, perfeita para o game.



Se você estava querendo o game de esportes perfeito, com gráficos chocantes, jogabilidade arrasadora e diversão que não acaba mais, vá correndo jogar Decathlete, mas cuidado para não chegar em último lugar.

No final da corrida, aperte o botão B para colocar a cabeça à frente e ganhar alguns décimos de segundo.

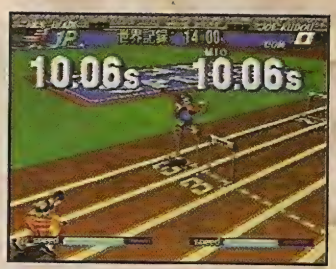


Corra à milhão e depois segure o B para escolher o ângulo e solte para saltar.

No arremesso de peso, fique esperto para apertar o B no momento certo.

No salto em altura, pule aproximadamente desta distância.

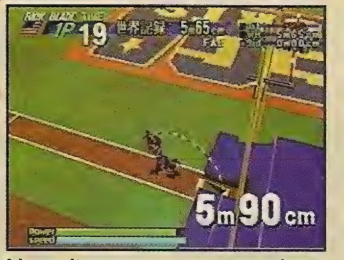
Nos 400 metros, além de correr muito, você ainda tem que se preocupar com o fôlego.



Nos 110 metros com barreiras, pule pouco antes do número.

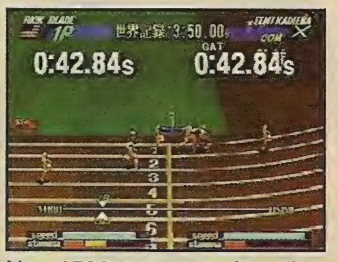
SATURN	DECATHLETE		
SEGA	CD		
ESPORTES OLÍMPICOS	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	97	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	92	DIFICULDADE	75
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	93
CRÍTICA			
Decathlete é o game mais bonito do gênero e também um dos mais divertidos.			

Gire o direcional bem rápido para jogar o disco longe.



No salto com vara, corra bastante e segure o B pouco depois de passar da linha branca.

Para arremessar o dardo, segure o B pouco depois do seu atleta se preparar para arremessar.



Nos 1500 metros, solte o botão de correr quando estiver cansado e aproveite o impulso dos outros atletas.

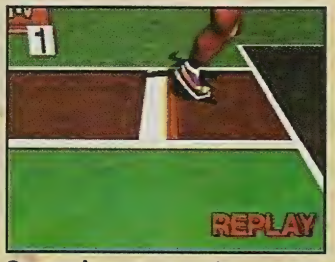
Esta dica é quentíssima, coloque vários botões como Run/Power, assim você pode apertar os botões ao mesmo tempo para conseguir uma ótima velocidade.

Esta é a tela de seleção de atletas. Parece até jogo de luta.

No final de cada evento você fica sabendo a sua pontuação parcial.

Fique esperto nas dicas antes de cada evento.

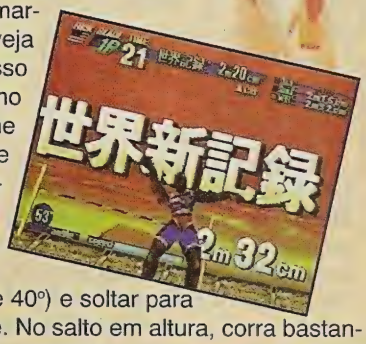
Com um ângulo de 26° você consegue um super salto com sombras.



Se você errar, o replay mostra a sua mancada.

Dicas

Entre no menu de configuração de Joystick e coloque vários botões como Run/Power e deixe um como Action, assim você pode apertar vários botões ao mesmo tempo para correr e conseguir uma velocidade animal. Nos 100 metros rasos não tem segredo, basta correr o mais rápido possível e, pouco antes de chegar, apertar o botão B (ou o botão que você configurou como Action) para colocar a cabeça à frente e conseguir melhorar o seu tempo. No salto em distância, corra bastante e, pouco antes da marca, segure o B até chegar no ângulo desejado (entre 21° e 26° é uma ótima marca), depois solte o botão B e veja a sua marca. Para o arremesso de peso, você deve ter um ótimo reflexo, a barra de power enche rapidamente e depois desce de uma vez, você deve ficar esperto para conseguir pegar a barra mais cheia possível, aí é só segurar o botão B para escolher o ângulo (entre 35° e 40°) e soltar para arremessar o peso para longe. No salto em altura, corra bastante e, pouco antes de chegar no obstáculo, segure o botão B até chegar no ângulo certo (entre 55° e 60° se o obstáculo estiver alto e você estiver próximo) e soltar para saltar, quando o seu atleta estiver passando o obstáculo, aperte ↓ para encolher as pernas e passar na manha. Já nos 400 metros, a estratégia não é só ficar detonando no botão de correr, você deve correr bastante sim, mas também tem a barra de fôlego abaixo da sua barra de velocidade, quando o seu atleta estiver com o fôlego acabando, diminua o ritmo da corrida para recuperar o pique, reserve um bom fôlego para dar um gás na reta final. Nos 110 metros com barreiras, além de correr, você deve saltar os obstáculos, aperte o botão B um pouco antes de chegar no número de cada obstáculo para saltá-lo com perfeição, mantenha o ritmo para não derrubar nenhum obstáculo. No arremesso de disco, você deve ficar girando o direcional bem rápido para acrescentar força, depois, quando seu atleta estiver se posicionando para arremessar, segure o B para escolher o ângulo certo (entre 43° e 48°), calcule bem o momento de segurar o botão para não mandar o disco para fora. No salto com vara, corra à milhão e, pouco depois de ultrapassar a marca branca, segure o botão B para fincar a vara no chão e continue segurando até o power (a barra acima da barra de velocidade) ficar no máximo, então solte o botão B e aperte-o novamente quando o seu atleta estiver lá no alto. No arremesso de dardo, corra bastante e espere o seu atleta se posicionar para arremessar, pouco depois, segure o botão B para escolher o ângulo (entre 43° e 48°) e solte para arremessar, mas fique esperto, seu atleta continua correndo enquanto você escolhe o ângulo, então, cuidado para não ultrapassar a linha branca e queimar o arremesso. Nos 1500 metros você deve usar quase a mesma manha dos 400 metros, mas agora você deve aproveitar o impulso dos outros atletas enquanto recupera o fôlego e, para recuperar o fôlego não basta diminuir o ritmo da corrida, tem que parar de apertar o botão mesmo. Boa sorte!

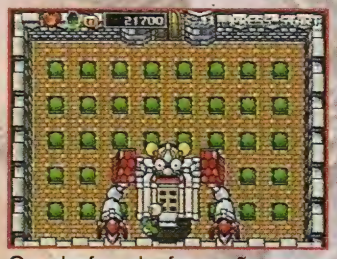


Comandos Gerais	
A ou C	Correr
B	Ação

DIVERSÃO EXPLOSIVA TAMBÉM PARA 32 BITS

Para detonar os inimigos facilmente, prenda-os com uma bomba.

Para passar de fase, você deve explodir os três postes vermelhos para aparecer a saída.

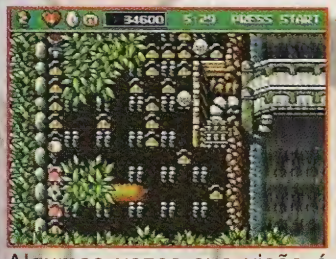


Os chefes de fase são enormes, é bom ter um estoque de itens para se dar bem.

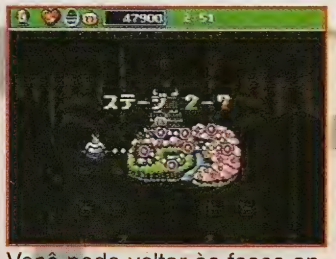
Seu dragão vai crescendo conforme você detona os inimigos e passa de fases.

Quem já jogou Bomberman para Nintendinho, Super NES, Game Boy, Mega ou seja lá o que for, sabe que o game é simplesmente viciante, quem começa à jogar não consegue mais parar, e agora em sua primeira versão para 32 bits, Bomberman está mais divertido que nunca.

Os gráficos são bem simples, lembrando bastante as versões 2 e 3 para Super NES. Os efeitos sonoros também não chamam a atenção, mas as músicas estão de arrasar, melhoraram bastante. A jogabilidade continua ótima e a diversão aumentou ainda mais.



Algumas vezes sua visão é prejudicada por algum objeto, tome cuidado.

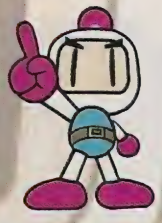


Você pode voltar às fases anteriores quando quiser.

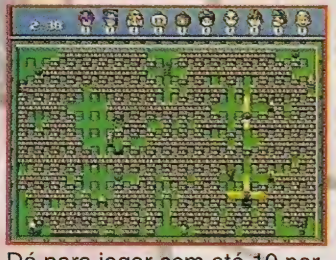
São 8 estágios diferentes para você escolher, cada um com uma característica especial.

Mesmo após morrer, você pode continuar à atazanar a vida dos adversários jogando bombas pelos cantos da tela.

O esquema é o mesmo que em Super Bomberman 3 para Super NES, você deve detonar três postes vermelhos para achar a saída da fase e deve passar por várias fases até chegar ao Boss, são cinco mundos no total. Mas o grande atrativo do game, assim como nas versões anteriores, é o Battle Mode, que agora vem com várias novidades. Só para começar, dá para jogar com até 10 personagens ao mesmo tempo na tela, é uma zona total, você pode também formar times e ainda escolher entre 8 estágios diferentes.



Saturn Bomberman é um prato cheio para os fãs do game, é a melhor versão já lançada. Diversão garantida.



Dá para jogar com até 10 personagens na tela no Battle Mode, imagina a bagunça.

Você pode formar times no Battle Mode.

Comandos

C ..... Soltar Bomba
A ..... Usar Habilidade do Dragão
L + R ..... Sair do Dragão

Dicas

Procure detonar todos os inimigos e obstáculos antes de ir para a saída, você pode conseguir ótimos itens assim. Se precisar, você pode voltar para qualquer tela quando quiser, lembre-se daquelas que têm os melhores itens. Jogando com um amigo, você não tem que começar a fase novamente quando morrer, só se os dois morrerem ao mesmo tempo, o que seria azar demais.

SATURN	SATURN BOMBERMAN			
HUDSON SOFT	CD			
ESTRATÉGIA	1 A 6 JOGADORES			
GRÁFICO	70		JOGABILIDADE	90
MÚSICA	88		DIFICULDADE	81
EF. SONOROS	80		ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	94		CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Os gráficos poderiam ser mais caprichados, mas a diversão continua a mesma de sempre.

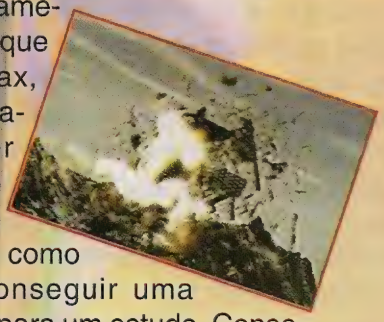
THE HIVE

FICÇÃO CIENTÍFICA COM GRÁFICOS DE PRIMEIRA

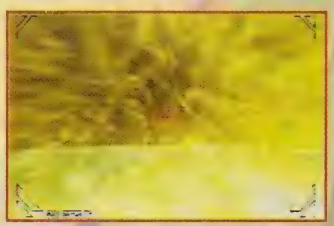
Quem gosta de games de tiro e curtiu Galaxian 3 da Namco, pode se deliciar também com The Hive, um game com gráficos arrasadores e tiros que não acabam mais.

Os gráficos são impressionantes, bem na linha de Galaxian 3, ou seja, chocantes² (chocantes ao quadrado). O som também é muito bom, mas a jogabilidade ficou devendo, a mira é muito lenta e pode prejudicá-lo algumas vezes, mas dá para se acostumar.

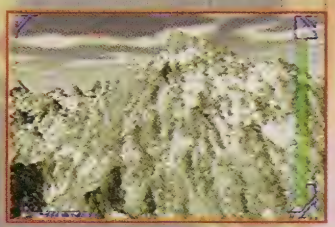
A história é pura ficção científica. Milhares de anos atrás, os antigos criaram um composto mutante tirados de Hivasetos gerados geneticamente para criar uma bio-toxina mortal. Em um acidente de proporções cósmicas, a toxina tornou-se tão letal que eliminou a raça da antiga civilização. Desde a recente descoberta da antiga civilização, o sistema solar inteiro foi colocado de quarentena pela Federação, pelo medo que a toxina se espalhe. O povo do Black Nexus, disfarçados como membros da Noar Dyne Corporation e controlados pelo chefão Helms, voltaram recentemente para o sistema solar em quarentena e reviveram os Hivasetos através de uma amostra de DNA arquivada da rainha dos Hivasetos. Noir Dyne criou uma colméia operacional capaz de produzir bio-toxina suficiente para ameaçar a Galáxia. É aí que você entra, como Max, um agente da Federação ordenado por Adrian, o Comodoro da Federação, para se infiltrar na Noir Dyne como um funcionário e conseguir uma amostra da bio-toxina para um estudo. Conseguir, Max até consegue, mas você descobre que a amostra da bio-toxina que você conseguiu era uma bomba. Agora, você deve detonar todos os inimigos que aparecerem, destruir a colméia e salvar a Galáxia, boa sorte.



Tente detonar as naves inimigas rapidamente, elas enchem você de tiros se demorar muito.



Nesta fase, tente manter a mira entre as duas barras para não se queimar.

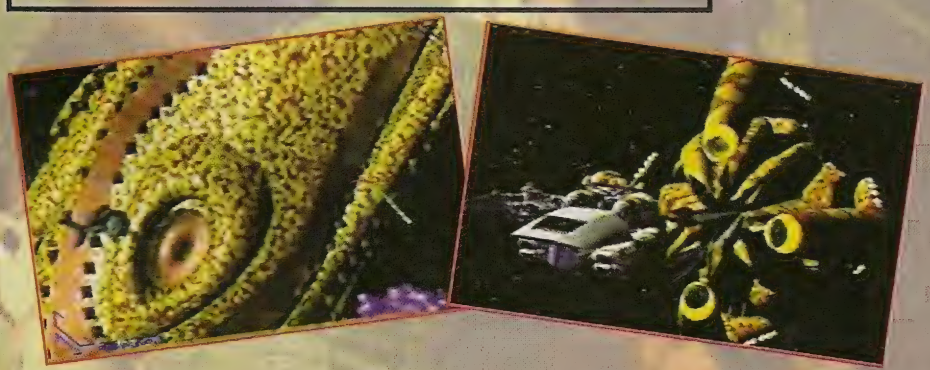


Nesta fase, use o botão ▲ para ativar o jato e desviar-se das montanha, mas não abuse pois o estoque é limitado.

O visual do game é realmente arrasador, com gráficos no estilo de Galaxian 3.

Comandos

▲ ..... Jato (só na fase 4)
○ ..... Tiro
□ ..... Mais Tiro
X ..... Tiro Também

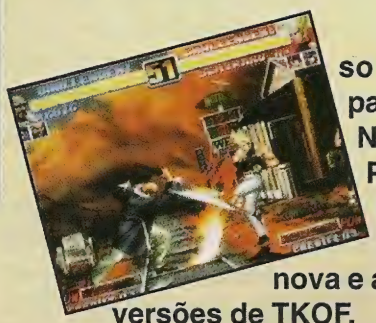


PLAYSTATION			
THE HIVE			
TRIMARK	2 CDS		
TIRO	1 JOGADOR		
GRÁFICO	94	JOGABILIDADE	71
MÚSICA	86	DIFICULDADE	90
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	81
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	83

CRÍTICA

O game tem um visual deslumbrante, que vale a pena ser visto, mas a jogabilidade poderia ser melhorada.

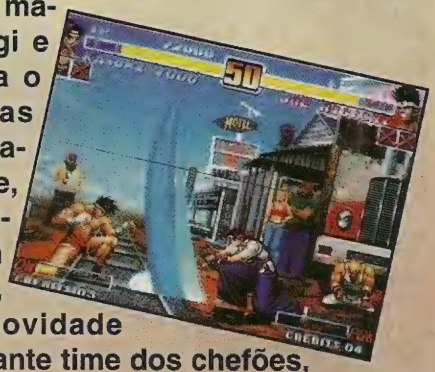
A MAIS NOVA OBRA-PRIMA DOS MAGOS DA PORRADA



Depois do estrondoso sucesso de TKOF95 para Arcade, Neo Geo, Neo CD, Saturn e Playstation, a SNK finalmente lança The King of Fighters 96, a mais nova e arrasadora de todas as versões de TKOF.

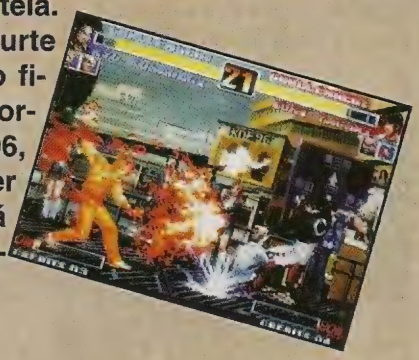
O game foi melhorado em todos os aspéctos, nos mínimos detalhes, beirando, mais do que nunca, a perfeição. Todos os estágios são totalmente novos, super detalhados e, como em Fatal Fury, mostram as passagens do dia, com tonalidades de cor diferentes para manhã, tarde e noite. Os gráficos ficaram realmente chocantes, de babar mesmo, a animação dos personagens está ainda melhor e as telas têm muito mais vida. As músicas também são todas inéditas e conseguem a façanha de superar as de seu antecessor. Seria quase impossível melhorar ainda mais a jogabilidade de TKOF95, mas a SNK conseguiu.

As novidades não param por aí, muita coisa mudou nos times. Só para começar, agora são 9 times (1 a mais do que em TKOF95), 27 lutadores e 2900 combinações diferentes para os times editados. Vamos às mudanças: os times de Kyo (Japão), Terry (Itália), Kim (Coréia) e Athena (China) ficaram intactos, sem nenhuma mudança, já no time de Ryo e Robert, Takuma caiu fora dando lugar a Yuri Sakazaki, que pertencia ao time das garotas e, como Yuri largou o time, Mai e King ganharam Kasumi Todoh de Art of Fighting 3 como aliada, Heidern deixou o time de Ralph e Clark é agora quem lidera o time é Leona, uma mina realmente arrasadora, mas quem saiu ganhando mesmo foi Iori Yagami, que antes lutava ao lado de dois machos, Eiji Kisaragi e Billy Kane, agora o sortudo tem duas garotas como aliadas, Mature e Vice, que eram as secretárias de Rugal em TKOF95 e TKOF94, agora a maior novidade mesmo é o detonante time dos chefões, com Geese Howard e Wolfgang Krauser de Fatal Fury e Mr. Big de Art of Fighting, o Dream Team.



No esquema de luta pouca coisa mudou, agora a barra de energia tem várias divisões, ficando mais fácil de identificar quanta energia você tem e também ficou muito mais fácil e gostoso de fazer combos, o número de hits (acertos) do seu combo aparece na tela.

Cara, se você curte games de luta, não fique aí parado, vá correndo jogar TKOF96, mais um game super arrasador com a já conhecida qualidade SNK.



ARCADE	THE KING OF FIGHTERS 96			
SNK	N/D			
LUTA	1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	95		JOGABILIDADE	96
MÚSICA	93		DIFICULDADE	85
EF. SONOROS	93		ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	94		CLAS. FINAL	93
CRÍTICA				
Nove times, 27 personagens e possibilidade de editar até 2900 times diferentes, quer coisa melhor? Então jogue.				

Obs.: O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Os golpes marcados com * são os Mighty Mauler Moves e só podem ser usados com a barra de energia piscando ou com a barra de power cheia. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito basta inverter os comandos.

Ryo Sakazaki

Tiger Flame Punch
↓ ↘ → + A ou C

Lightning Legs Knockout Kick
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Koho
→ ↓ ↘ + A ou C

Crazy Tiger Thunder Crusher
↓ ↙ ← + A

Kyoku Gen Kick Dance
← ↙ ↓ ↘ → + C (de perto)

***Ryuko Ranbu**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Kasumi Todoh

Ecstacy Crunch
↓ ↘ → + A ou C

Airbone Ecstacy Crunch
↓ ↘ → + A ou C (no ar)

Snow Peak Peach
↓ ↙ ← + A ou C

Invincible Body Blow
← ↙ ↓ ↘ → + B

Fakeout Punch Kick Crunch
← ↙ ↓ ↘ → + D

***Ultimate Ecstacy Crunch**
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

Clark

Vulcan Punch
A ou C repetidamente

Rolling Cradler
← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Frankensteiner
← ↙ ↓ ↘ → + B

Super Argentine Back Breaker
← ↙ ↓ ↘ → + D (de perto)

Napalm Stretch
→ ↓ ↘ + A ou C

***Ultra Argentine Back Breaker**
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (de perto)

Yuri Sakazaki

Ko Oh Ken
↓ ↘ → + A ou C

Rai Koh Ken
↓ ↘ → + B ou D

Yuri Super Upper
→ ↓ ↘ + A ou C

Yuri Super Knuckles
↓ ↙ ← + A ou C

Yuri Super Spin Kick
↓ ↙ ← + B ou D

***Flying Phoenix Kick**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Andy Bogard

Zan Ei Ken
↙ → + A ou C

Sho Ryu Dan
→ ↓ ↘ + A ou C

Sonic Split
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Hisho Ken
↓ ↙ ← + A ou C

Dam Breaker Punch
← ↙ ↓ ↘ → + C (de perto)

***Super Sonic Swirl**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Joe Higashi

Hurricane Upper
← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Tiger Kick
→ ↓ ↘ + B ou D

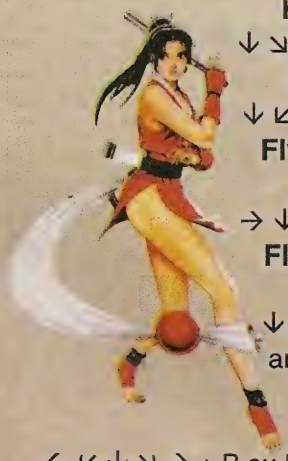
Slash Kick
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Golden Heel Hurter
↓ ↙ ← + B ou D

TNT Punch
A ou C repetidamente

***Screw Upper**
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

Mai Shiranui



Kacho Sen
↓ ↘ → + A ou C

Ryu En Bu
↓ ↙ ← + A ou C

Flying Dragon Blast
→ ↓ ↘ + B ou D

Flying Squirrel Dance
↓ ↙ ← + A ou C (no ar)

Dadly Ninja Bees
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

***Super Deadly Ninja Bees**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Sie Kensou

Super Bullet Attack
↓ ↙ ← + A ou C

Dragon Uppercut
← ↓ ↙ + B ou D

Earth Dragon Fang Nibble
← ↙ ↓ ↘ → + A

Heaven Dragon Fang Nibble
← ↙ ↓ ↘ → + C

Dragon Talon Tear
↓ ↙ ← + A ou C (no ar)

***Dragon God Drubbing**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + D

Geese Howard

Strong Wind Slash
↓ ↘ → + A

Evil Shadow Smasher
→ ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Upper Body Blow
← ↙ ↓ ↘ → + B

Middle Body Blow
← ↙ ↓ ↘ → + D

Flying Sawblade Slicer
→ ↓ ↘ + A ou C

***Raising Storm**
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + A ou C

Athena Asamiya

Psycho Ball Attack
↓ ↙ ← + A ou C

Phoenix Arrow
↓ ↙ ← + A ou C (no ar)

Psycho Sword
→ ↓ ↘ + A ou C

Psychic Teleport
↓ ↘ → + B ou D

***Shining Crystal Bit**
← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

***Crystal Shooter**
↓ ↙ ← + A ou C (durante o Shining Crystal Bit)

Ralph

Vulcan Punch
A ou C repetidamente

Gatling Attack
(c) ← → + A ou C

Blitzkrieg Punch
(c) ↓ ↑ + A ou C

Ralph Kick
(c) ← → + B ou D

Super Argentine Back Breaker
← ↙ ↓ ↘ → + D (de perto)

***Super Vulcan Punch**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Iori Yagami

Fire Ball
→ ↓ ↘ + A ou C

Dark Crescent Slice
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Deadly Flower
↓ ↙ ← + A ou C (até 3 vezes)

Dark Thrust
↓ ↘ → + A ou C

Scum Gale
← ↙ ↓ ↘ → + C (de perto)

***Maiden Masher**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Terry Bogard

Burning Knuckles
↓ ↙ ← + A ou C

Power Wave
↓ ↘ → + A ou C

Crack Shot
↓ ↙ ← + B ou D

Rising Tackle
→ ↓ ↘ + A ou C

Power Dunk
→ ↓ ↘ + B ou D

***Power Geyser**
↓ ↙ ← ↙ → + A ou C

Choi Bounge

Hurricane Cutter
(c) ↓ ↑ + A ou C

Hisho Kuretsuzan
(c) ↓ ↑ + B ou D

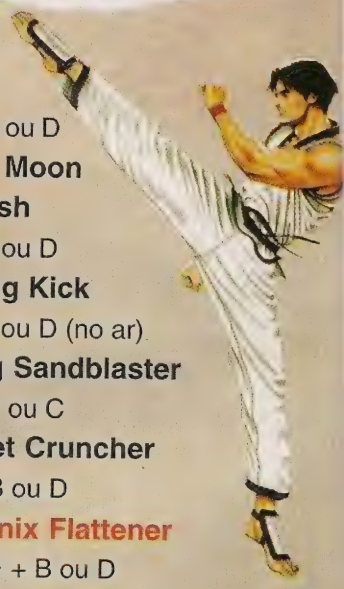
Soaring Kick
↓ ↘ → + B ou D (no ar)

Flying Monkey Slice
(c) ← → + B ou D

Flying Slice Dash
(c) ← → + A ou C

***Tornado Ripper**
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Kim Kaphwan



Flying Slice
(c) ↓ ↑ + B ou D

Crescent Moon Slash
↓ ↙ ← + B ou D

Flying Kick
↓ ↘ → + B ou D (no ar)

Blowing Sandblaster
(c) ↓ ↑ + A ou C

Comet Cruncher
(c) ← → + B ou D

***Phoenix Flattener**
↓ ↙ ← ↙ → + B ou D

Chin Gentsai

Gourd Attack
↓ ↙ ← + A ou C

Burning Sake Belch
→ ↓ ↘ + A ou C

Rolling Punch
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Mochizuki Intoxicator
↓ ↙ ← + B ou D

Drunker Twister
↓ ↘ → + A ou C

***Thunder Blast**
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

King

Venom Strike
↓ ↘ → + B ou D

Double Strike
↓ ↘ → ↓ ↘ → + B ou D

Tornado Kick
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Surprise Rose
→ ↓ ↘ + A ou C

Mirage Kick
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

***Illusion Dance**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Goro Daimon

Minelayer
→ ↓ ↘ + A ou C

Super Ukemi
↓ ↙ ← + B ou D

Cloud Tosser
← ↙ ↓ ↘ → + A

Stump Throw
← ↙ ↓ ↘ → + C

Earth Mover
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C (de perto)

***Heaven to Hell Drop**
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (de perto)

Mature

Death Downer
↓ ↙ ← + A ou C (até 3 vezes)

Metal Massacre
↓ ↙ ← + B ou D

Despair
→ ↓ ↘ + A ou C

Deceaser
← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

***Heaven's Gates**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Vice

Outrage
↓ ↙ ← + B ou D

Rave Fest
↓ ↙ ← + B ou D (no ar)

Gore Fest
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C (de perto)

Da Cide
← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

***Negative Gain**
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (de perto)

Leona

Moon Slasher
(c) ↓ ↑ + A ou C

X-Caliber
(c) ↓ ↑ + B ou D

Baltic Launcher
(c) ← → + A ou C

Grand Sabre
(c) ← → + B ou D

***V Slasher**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (no ar)

Mr. Big

Ground Blaster
↓ ↘ → + A ou C

Cross Diving
→ ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Spinning Lancer
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Kalifornia Romance
→ ↓ ↘ + A ou C

Crazy Drum Jam
A ou C repetidamente

***Blaster Wave**
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

Chang Koehan

Breaking Iron Ball
(c) ← → + A ou C

Spinning Iron Ball
A ou C repetidamente

Flying Ball Breaker
(c) ↓ ↑ + B ou D

Big Destroyer Toss
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C (de perto)

***Wild Ball Attack**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Wolfgang Krauser

Blitz Ball Upper
↓ ↙ ← + A ou C

Blitz Ball Lower
↓ ↙ ← + B ou D

Leg Tomahawk
↓ ↘ → + B ou D

Kaiser Suplex
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C (de perto)

Kaiser Kick
→ ↓ ↘ + B ou D

***Kaiser Wave**
→ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Kyo Kusanagi

Fire Ball
→ ↓ ↘ + A ou C

Crescent Slash
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

New Wave Smash
↓ ↘ → + B, B ou D, D

Wicked Chew
↓ ↘ → + A

Poison Gnawfest
↓ ↘ → + C

***Serpent Wave**
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Benimaru Nikaido

Lightning Fist
↓ ↘ → + A ou C

Lightning Ligament Fisticuff
↓ ↘ → + A ou C (no ar)

Shinku Katategoma
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Iiaido Kick
↓ ↘ → + B ou D

Benimaru Coleda Crunch
← ↙ ↓ ↘ → + C (de perto)

***Heaven Blast Flash**
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

Robert Garcia

Dragon Blast Punch
↓ ↘ → + A ou C

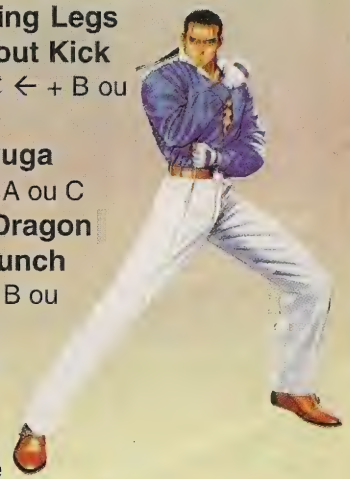
Lightning Legs Knockout Kick
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Ryuga
→ ↓ ↘ + A ou C

Flying Dragon Blast Punch
↓ ↙ ← + B ou D (no ar)

Kyoku Gen Kick Dance
← ↙ ↓ ↘ → + D (de perto)

***Haoh Sho Koh Ken**
→ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C



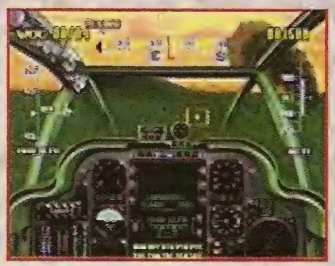
FLASH GAME

Playstation
Drift King
Corrida
BPS

Gráficos 8
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Bullet Proof Software, uma Softhouse que andava meio sumida, acaba de lançar Drift King para Playstation, um game de corrida com a cara de Ridge Racer. Você escolhe entre vários carros diferentes, cada um com suas prórpias características e corre em várias pistas, além disso você também pode mudar o ângulo de visão, bem original, né. Um bom game.

Playstation
Gunship
Simulador
Micro Prose



Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

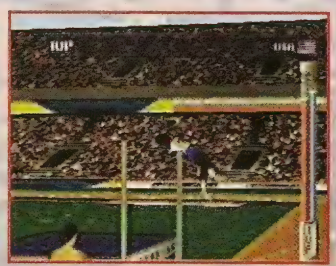
Gunship é um simulador de helicóptero lançado pela Micro Prose, uma softhouse conhecida pelos seus simuladores para PC. O game é daqueles que têm um montão de informações na tela e você fica até meio perdido. Gráficos, som e jogabilidade estão na média. Um bom game para quem curte jogos do gênero.

Playstation
Gotha II
Estratégia
Koei

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 6

Gotha foi um dos primeiros games de Saturn e agora chega em sua continuação para Playstation, produzido pela Koei. Os gráficos são regulares, com exceção da demo de abertura, que é de arrasar. O som também não impressiona. A jogabilidade é a mesma da versão Saturn. Um game regular.

Playstation
Olympic Summer Games
Esportes
U.S. Gold



Gráficos 7
Som 6
Jogabilidade 6
Diversão 6

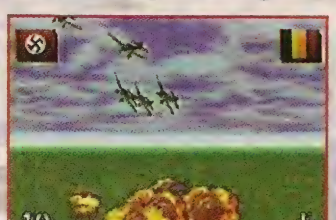
Depois de estrear nos 16 bits, Olympic Summer Games chega para Playstation. Os gráficos são poligonais, mas nada impressionante. O som é fraco. A jogabilidade é lenta, chega a ser até irritante. Se você curte games de esportes, pode até dar uma conferida, mas o game não é lá grande coisa.

Saturn
NHL Powerplay 96
Hóquei
Virgin

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 8

Game de Hóquei é quase tudo igual, e NHL Powerplay 96 da Virgin não é diferente. Você escolhe entre uma pá de times, pode escolher entre vários ângulos de visão diferentes e muito mais, mas nada de novo para quem já curte games do gênero. Gráficos na média, som legal, jogabilidade muito boa, tudo na média. Jogue pela curiosidade.

Saturn
Irom Storm
Estratégia
Working Designs



Gráficos 9
Som 9
Jogabilidade 10
Diversão 9

Game de primeiríssima qualidade, produzido pelos criadores de Lunar. Irom Storm é um game de estratégia de guerra animal, onde você pode ficar do lado dos americanos, japoneses ou dos alemães. O game é bem complexo e ao mesmo tempo fácil de jogar. Os demos das batalhas são realmente animais, mas depois de algum tempo de jogo você vai querer jogar sem os demos mesmo.

Saturn
Pinball Graffiti
Pinball
Pack-in-Video Co.

Gráficos 7
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 5

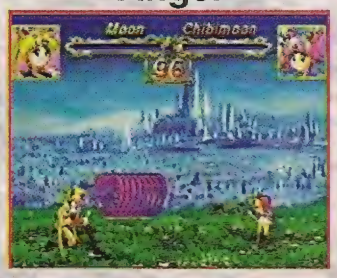
Se você curte bons games de Pinball, não jogue Pinball Graffiti. Os gráficos e jogabilidade até que não são péssimos, já o som fica devendo, e muito. O game tem algumas inovações, como o ajuste do ângulo de visão e uma câmera que segue a bolinha pela mesa. O esquema de jogo é muito repetitivo, o que acaba prejudicando a diversão.

Saturn
Sonic Wings Special
Tiro Espacial
Video System

Gráficos 6
Som 6
Jogabilidade 8
Diversão 8

Game no já manjado estilo Raiden, com a navinha que se desloca em Scroll vertical e possui tiros comuns e bombas arrasadoras. Você escolhe entre pilotos de vários países, cada um com sua prórpia nave e características. Os gráficos são fracos, assim como o som, mas a jogabilidade é boa. Se você é fanáticos por games do gênero, confira.

Playstation
Sailormoon Super S
Luta
Angel



Gráficos 6
Som 6
Jogabilidade 6
Diversão 6

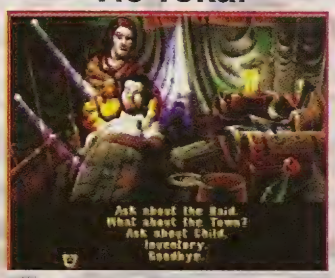
Demorou para Sailormoon chegar no Playstation. O game de luta só de garotas já saiu para Super NES e até para Saturn. O game não é muito bom (na verdade nunca foi), os gráficos são apenas regulares, assim como o som e a jogabilidade. Mais recomendado para crianças e garotas.

Playstation
Sim City 2000
Estratégia
Maxis

Gráficos 8
Som 7
Jogabilidade 6
Diversão 7

Depois (e beeeem depois) de lançar Sim City 2000 para Saturn, a Maxis lança agora a versão deste game, que é sucesso em todo o mundo, para Playstation. As únicas coisas que mudaram da versão para Saturn é o load time, que está bem maior, e a jogabilidade, que está mais lenta. Quem já curtiu o game antes, pode se divertir com mais esta versão.

Playstation
Silverload
Adventure
Vic Tokai



Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 8

Finalmente um Adventure com aquele estilo de games para PC. A Vic Tokai caprichou em Silverload para Playstation. A demo de apresentação é arrasadora. Os gráficos são muito bons e o som também, mas a jogabilidade poderia ser um pouco melhor. Quem curte games do gênero, pode jogar que é diversão garantida.

Playstation
Worms
Estratégia
Ocean

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 9
Diversão 9

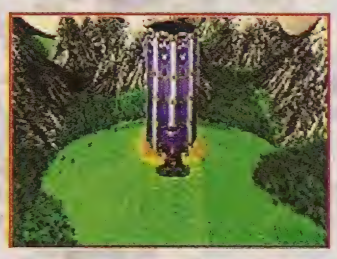
Depois do enorme sucesso nos PCs de todo o mundo, Worms chega arrasando no Playstation. Você controla umas minhocas estranhas com armas enormes e deve detonar os inimigos. Simples, não? Na verdade não é tão simples, você controla uma minhoca por vez, cada uma com uma arma diferente, e deve bolar uma estratégia para arrasar com os adversários.

Saturn
Shining Wisdom
RPG / Aventura
Working Designs

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 8

Outro ótimo game da Working Designs. Shining Wisdom já saiu no Japão há algum tempo e agora chega em versão americana. O game é bem no estilo Zelda (da Nintendo), com um visual de Shining Force. Os gráficos são simples, mas bem coloridos, o som também é bom e a jogabilidade impressiona. Quem gosta de RPGs vai adorar.

3DO
Lucienne's Quest
RPG
Micro Cabin



Gráficos 8
Som 7
Jogabilidade 7
Diversão 7

Definitivamente, o 3DO não é um console para quem gosta de RPGs. O console tem poucos títulos do gênero e ainda os lançamentos não são grande coisa. É o caso de Lucienne's Quest. O game não tem nada de surpreendente, gráficos bons, som mais-ou-menos e jogabilidade média, nada mais que isso.

3DO
Olympic Soccer
Futebol
U.S. Gold

Gráficos 6
Som 6
Jogabilidade 5
Diversão 6

Os caras conseguiram fazer um game mais fraco que Fifa 96. Olympic Soccer tem gráficos fracos, som fraco, jogabilidade pior ainda e outras mancadas que não valem a pena ficar citando. Se você é realmente fanático, um doido por games de futebol, jogue para ver, caso contrário, nem se aproxime.

MULTI MÍDIA

Jogos de estratégia e simulação.

Quem tem PC sabe que este é o tipo de jogo que faz mais sucesso. Para provar estamos mostrando este mês 2 jogos que vão deixar todos grudados nos monitores por muito tempo: AFTERLIFE e CIVILIZATION 2.

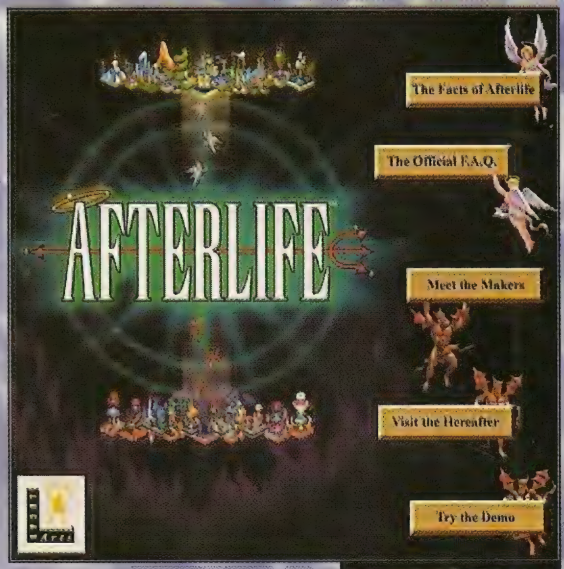
E quem gosta de novidades pode ficar babando com as primeiras imagens do jogo MAGIC para seu PC !

Agora é só ler e curtir o que vem por ai...

TELA DE ABERTURA (ACIMA) DO SITE DA LUCASARTS NA INTERNET E DA PÁGINA DE AFTERLIFE (ABAIXO)

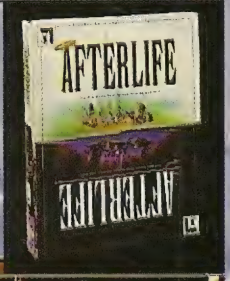
SimCity, Popolus, Powermonger, Colonization, Master of Magic, Master of Orion e mais uma montão de jogos que hoje são clássicos...

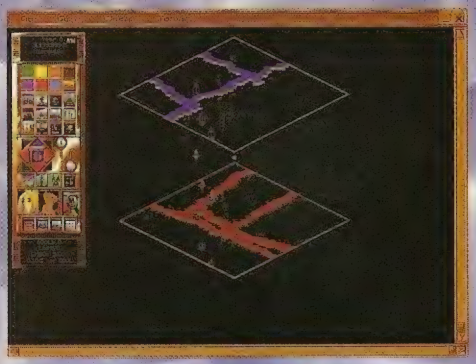
Quem tem PC sabe que os jogos de estratégia e simulação são os que deixam as pessoas presas por mais tempo ao micro. E com razão, pois este tipo de jogo permite que você se torne quase que um Deus, mandando da forma que quiser nos seus comandados.



Agora a Lucas Arts (empresa que é mais conhecida por seu principal produto, STAR WARS) decidiu entrar neste segmento de jogos.

Você já deve ter visto outros jogos feitos pela Lucas Arts (Monkey Island, Full Throttle, Sam & Max, X-Wing, Dark Forces, etc.) e também deve ter percebido que TUDO que o senhor George Lucas coloca a mão se torna um sucesso. Com Afterlife não esta sendo diferente. O jogo se baseia em administrar o céu e o inferno. De cara o jogo é inovador pois você tem que se preocupar com 2 planos distintos. Enquanto os outros jogos de estratégia deixavam você preocupado com apenas um plano, imagine agora ter que ficar subindo e descendo para ver o que as pequenas almas estão precisando...





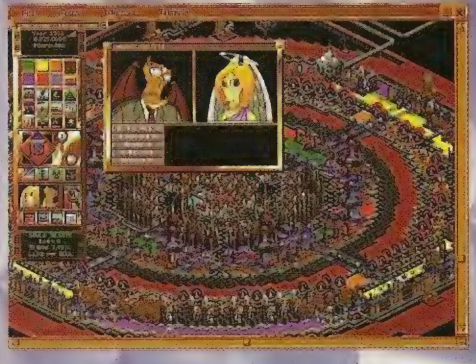
O SEU TRABALHO SERÁ DOBRADO: CÉU E INFERNO...

Para ajudar na sua tarefa você conta com a ajuda de um anjo atrapalhado e de um diabo gozador.

Você vai ter que construir portais para a entrada das almas, estradas para que elas possam ir até o seu destino (virtudes se for no céu e pecados se for no inferno).

Se você tem queda para Deus e acha qe pode deixar os mortos felizes pode arriscar a sorte em Afterlife que com certeza vai gostar muito da experiência.

A última palavra em simuladores...



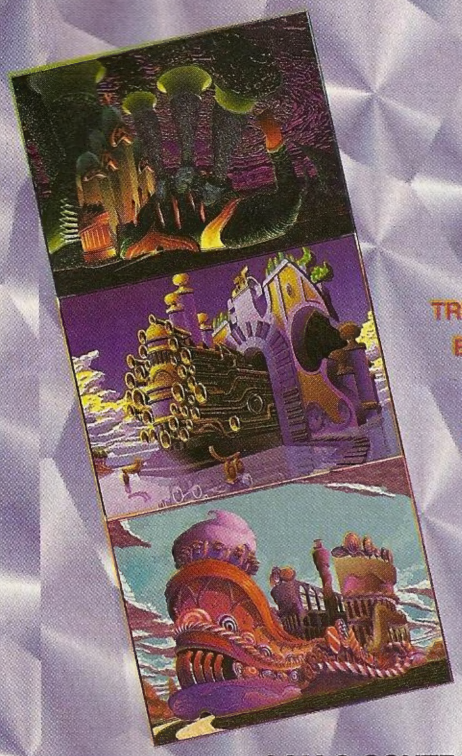
EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

486DX2/66 - 8 Mb RAM - DRIVE CD-ROM 2X - WIN95 - PLACA VL-BUS OU PCI - MOUSE - PLACA DE SOM

RECOMENDAMOS: PENTIUM 100 - 16 Mb RAM - CD-ROM 4X

NÃO FALTAM OPÇÕES PARA SEREM CONSTRUIDAS

BASTANTE POVOADO O INFERNO ESTES DIAS...



COM O CONTROLE REMOTO VOCÊ TEM ACESSO A TODAS AS OPÇÕES DO JOGO

CIVILIZATION II

Demorou alguns anos, mas FINALMENTE saiu...

Quem tem computador há mais de 3 anos se lembra de um jogo simples, com gráficos não muito bonitos, sem muita música, mas que deixava as pessoas grudadas na tela do monitor por várias horas, principalmente de madrugada... O jogo era Civilization e tinha sido programado por Sid Meier, um programador que já tinha alguns hits de sucesso lançados pela Microprose. O jogo foi um sucesso absoluto em todo o

ESTE AGORA É O SEU PALÁCIO

OS CONSULTORES VÃO AJUDAR MUITO

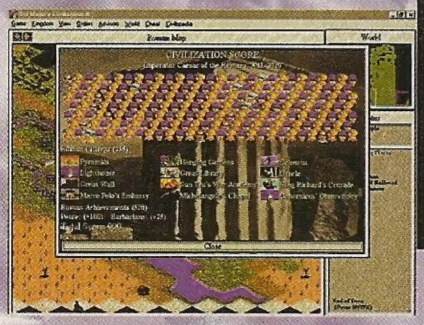
TUDO FOI MUDADO (PARA MELHOR)

EXISTEM MUITAS COISAS PARA CONTROLAR NAS CIDADES

mundo.
Agora Sid Meyer esta de volta e com um jogo MUUUUIIIITOOO melhor que o primeiro...
Entre os dois jogos a Microprose ainda conseguiu lançar Civilization For Windows e mais recentemente CIV NET, uma versão de Civilization para ser jogada em rede ou via Internet.
Mas o melhor mesmo é este aqui...
O jogo continua basicamente o mesmo, ou seja, você será o líder de uma civilização e deverá governar seu reinado, resistindo a ataques de outros povos, desenvolvendo tecnologias que permitirão a descoberta de novas armas que irão deixar seu povo mais forte, podendo eliminar outras civilizções no caminho...

AGORA ATÉ ROUBAR ESTA APENAS A UM CLICK DE DISTÂNCIA...

Mas nem tudo será tão simples assim. Outros povos vão tentar dificultar as coisas para você (e vão deixar o jogo MELHOR para ser jogado). Quem já teve o prazer de jogar Civilization 1 sabe o que estamos querendo dizer. O jogo mudou todo o visual, lembrando agora o clássico Sim City 2.000, permitindo ter uma visão melhor do que acontece ao redor. Os gráficos foram melhorados e usam os recursos do sistema operacional Windows (de preferência o 95). Até roubar esta mais fácil. Se você tiver alguma dificuldade pode acessar o menu CHEAT e escolher qual FACILIDADE você vai querer usar...
Com certeza este é um clássico que não pode ficar de fora da sua coleção de jogos...

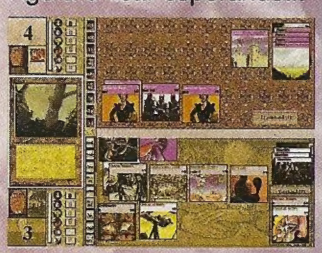


NEM SEMPRE O ENCONTRO COM OUTROS POVOS SERÁ PACÍFICO...

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

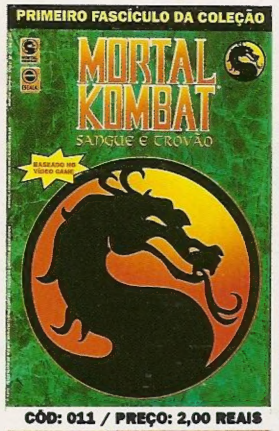
486 - 4 Mb RAM - DRIVE CD-ROM 2X - PLACA DE SOM - WIN3.X/WIN95 MOUSE
RECOMENDAMOS: PENTIUM 100 - 16 Mb RAM - CD-ROM 4X

Finalmente ! Aqui estão as primeiras telas do jogo MAGIC THE GATHERING para PC. Elas foram obtidas pela Internet de um demo (versão ALPHA, que é anterior a versão Beta) com quase 200 Mb de jogo.
As imagens prometem que o jogo terá uma semelhança com o jogo normal e se tudo der certo o jogo deve sair até o final do ano...
Agora é ficar esperando...

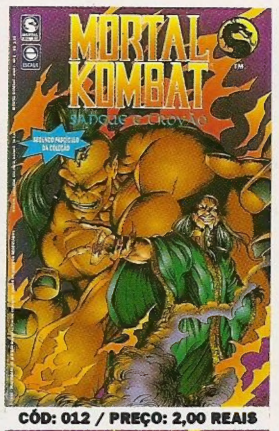


Agora, se você adora Star Wars e sonha com DOOM a noite toda não pode perder o jogo JEDI KNIGHT que a Lucas-Arts deve lançar até o final do ano também...
O jogo usa uma versão melhorada de Dark Forces e promete deixar todo mundo babando em cima do teclado com os gráficos que a gente vê aqui...
O jogo promete...
Vamos esperar...

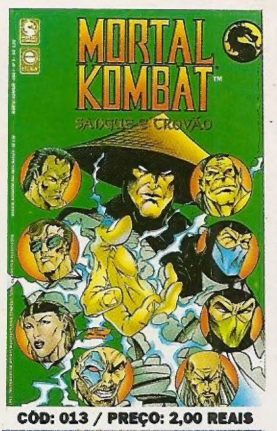
Entre nesse Combate



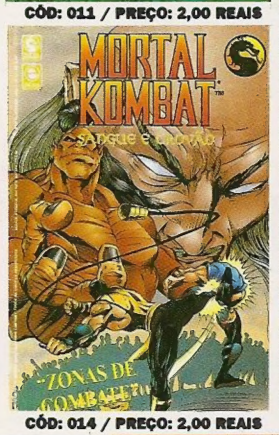
CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS



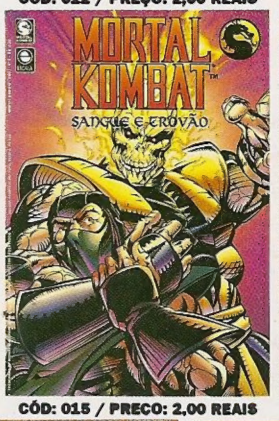
CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS



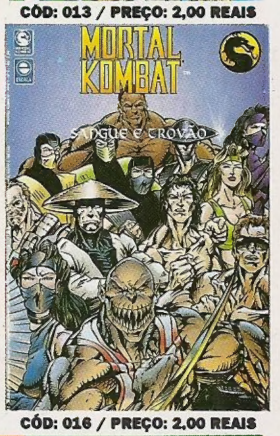
CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS



CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

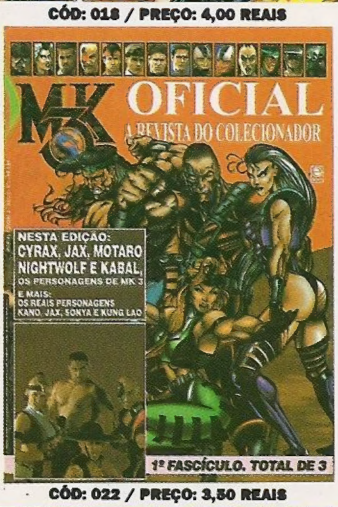
CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS



CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( ) 015 ( ) 019 ( ) 023 ( )
012 ( ) 016 ( ) 020 ( ) 024 ( )
013 ( ) 017 ( ) 021 ( )
014 ( ) 018 ( ) 022 ( )

Nome.....

Endereço.....

Cep.....Cidade.....Estado.....

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

PROGAMES

Desperte a criança que existe em você !
O dia das crianças está chegando e você já tem a melhor opção para um grande presente, passe em uma de nossas lojas, escolha o seu video game e dê asas as maiores aventuras. Afinal quem disse que video game é coisa só para crianças?

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSOALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 130-L.428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699